ANIME • MANGA • TRADING CARDS • SERIES DE TV • MAQUETAS
NUKE
AÑO 1 • NUMERO 5
OCTUBRE 2000
EDITORIAL POWER PLAY ARGENTINA
$ 4.90
64 MEGATONES DE MATERIAL RADIOACTIVO
¡Exclusivo! ¡Las nuevas cards japonesas de Saint Seiya!
Kare Kano y Furi Kuri: Analizamos dos éxitos de Gainax
Inu-Yasha el nuevo animé de Rumiko Takahashi
Ganate otro Art Book de Evangelion!
ISSN 1515-1697
9 771515 169001
00005
MAGIC THE GATHERING • POKEMON • SOUNDTRACKS Y MAS!

NECROMAGIC.COM

100 % Magic el Encuentro

- Tenemos las últimas noticias para que estés bien informado.
- Los mejores reportes de torneos, mazos, coberturas e imágenes de todo el mundo magiquero.
- No te pierdas en Agosto toda la cobertura del Mundial disputado en Bruselas - Bélgica.
- Creamos el NECROSHOP para que compres sobres y cartas sueltas para completar tu mazo. Desde Magic hasta Pokémon. Entregamos a domicilio. encontrá tu mejor opción en NECROMAGIC.COM/SHOP.
- Participá de constantes sorteos y votaciones de nuestro sitio. Podés dejar tu opinión en los Foros u opinar enviando emails.

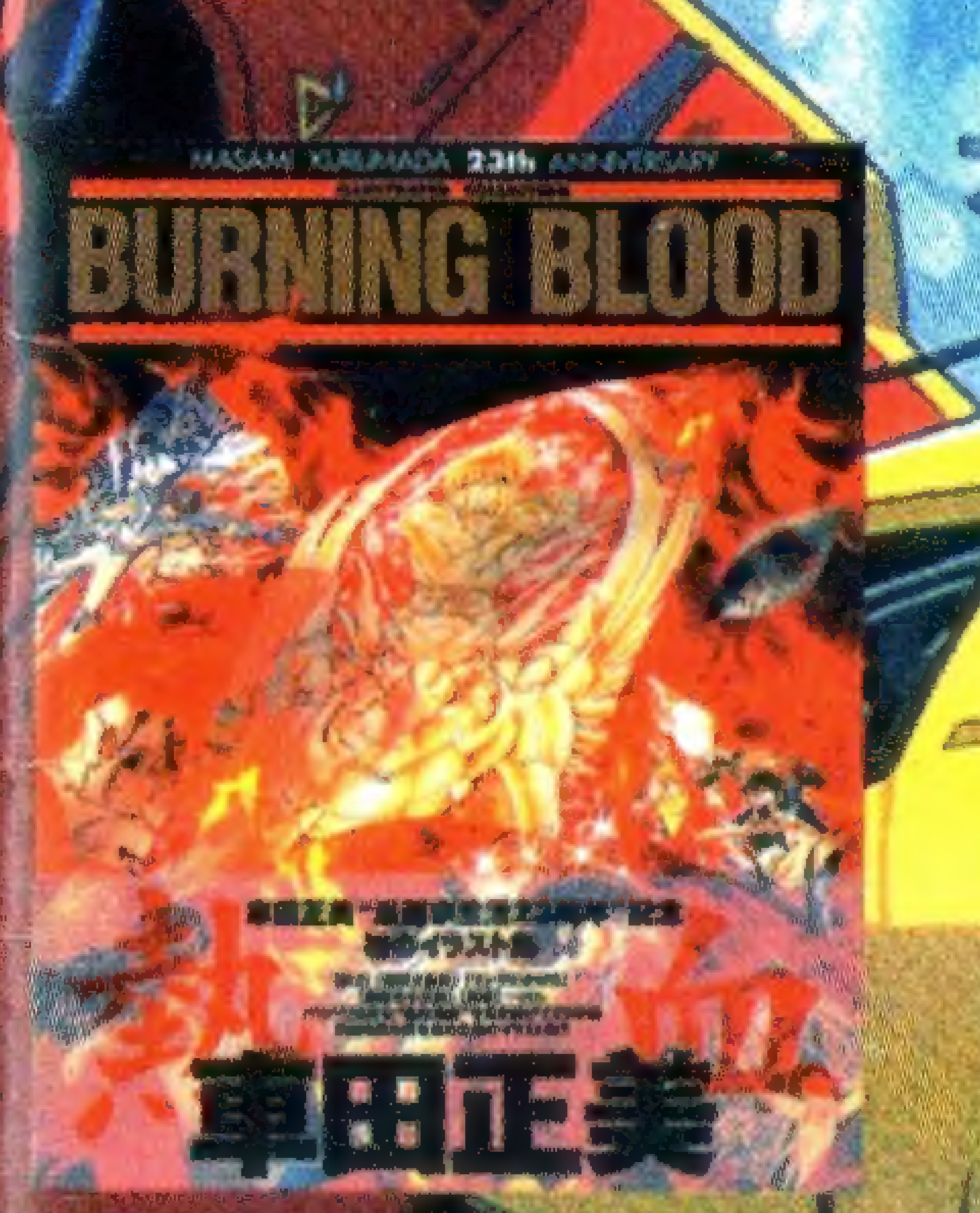
Y mucho más...
...Te esperamos!!

Illustration Andrew Robinson, ©1999-2000 Wizards of the Coast, Inc.

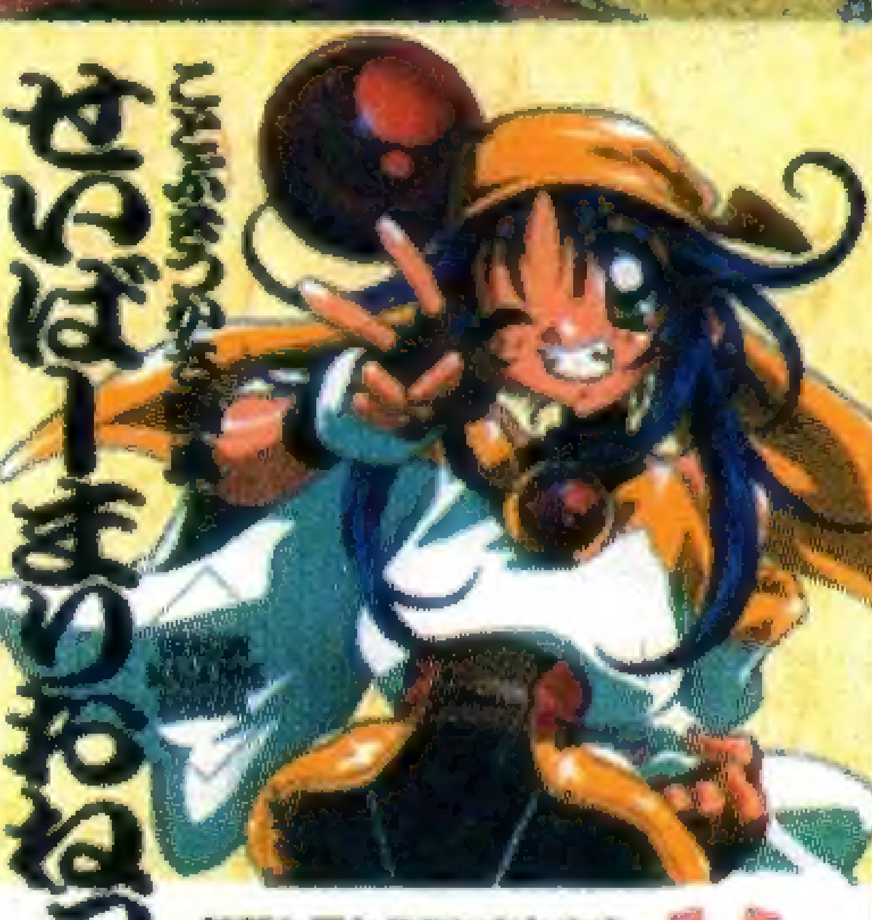


KAME HOUSE

MANGA Y ANIME PARA OTAKUS EXIGENTES



エスカフローネ
GUIDE BOOK



RIVADAVIA 5040
LOCAL 18
(15)56192337

LO CLASICO Y LO ULTIMO EN ANIME-MANGA-ART BOOKS
MERCHANDISING- MAQUETAS-TRADING CARDS
MAGIC Y POKEMON



Editorial

¡Bienvenidos al quinto número de **Nuke**!
En primer lugar, queremos agradecer los cientos de cartas y e-mails recibidos con motivo del concurso que propusiéramos en el número pasado; verdaderamente superó nuestras espectativas, y como verán todos hemos ganado; porque es cierto, ¡uno solo se llevará el libro a su casa, pero todos los demás se harán también con una revista cada vez más ajustada a la medida de lo que ustedes nos piden!
Seguramente, se habrán dado cuenta que una de las características principales de **Nuke** es el cambio constante, el desafío por ser innovadores. ¡Todo esto nos entusiasma, pero a veces el tiempo nos juega en contra! Es por eso que en este número no hemos incluido el correspondiente programa de **Nuke TV**, ya que los cambios en los contenidos y el inminente lanzamiento de nuestra página en Internet (pueden buscarla dentro de unos días en **www.editorialpowerplay.com**) nos han dejado poco margen para las aventuras del **Ninja Inmortal** y sus secuaces. Pero a no desesperarse, ya que los hemos compensado brindándoles un **Data Disc Edición Especial** con cientos de megas de imágenes, fondos de pantalla, bandas de sonido, screensavers, videos, etc.
¡Y para todos los que no ganaron en el concurso del libro de **Eva**, busquen en nuestras páginas que se van a encontrar con una segunda oportunidad!
Eso es todo por ahora, los dejamos disfrutar de este número y nos despedimos hasta la próxima. ¡Ah, y no dejen de leer el reportaje a Christy Marx, la autora de los glamorosos dibujitos de Jem, una entrevista que nos llena de orgullo!

18 PAG

Analizamos dos éxitos de Gainax: Kareji Kanojo no Jijo y Furi kuri



Contenido

COLABORAN EN ESTE NUMERO

Ignacio Esains
Máximo Frías
Martín Varsano
Pablo A. Castro
Manuel Silva
Agustín Lesca
Miguel Falco
Maximiliano Ferzzola
Ariel Fuentes
Rodolfo A. Laborde
Santiago Videla
Alvaro Salina
Mario Marincovich
Juan Del Compare
Luis Neiman

Corresponsal en Japón



32 PAG
Art Books: ¡Nadesico the Movie y Magic Knight Rayearth!



52 PAG
¡Las Team Rocket ya están aquí!

44 PAG
Nueva sección: Wired Zone, con todos los videojuegos de animé y cómics



36 PAG
Cómo son las nuevas cards japonesas de Saint Seiya

Staff

DIRECTOR Y EDITOR
Patricio Land

DISEÑO Y DIAGRAMACION
Patricio Land
Martín Varsano
Máximo Frías

CORRECCION
Durgan A. Nallar

PUBLICIDAD
Andrés Loguercio

VENTAS
Mauricio Urbides
(ventasnuke@ciudad.com.ar)

IMPRENTA
New Press Grupo Impresor S.A.
Paraguay 264 - Avellaneda

DISTRIBUCION CAPITAL Y GBA
Huesca Sanabria, Baigorri 103
Capital Federal . Tel 4304-3510

DISTRIBUCION INTERIOR
DISA, Pte Luis Sáenz Peña 1832/36
Capital Federal - Tel 4305-3160

Nuke es una publicación propiedad de Maximiliano Peñalver, Martín B. Varsano, Gastón Enrichetti y Santiago Videla. Editada por Editorial PowerPlay. Paraguay 2452, 4° B (1121) Buenos Aires - Argentina
Registro de la propiedad intelectual en trámite. ISSN 1515-1697
Todas las notas firmadas son opinión de sus respectivos autores. Se prohibe la reproducción total o parcial de esta revista sin previa autorización por escrito de la Editorial. Los avisos comerciales de esta revista son responsabilidad exclusiva de los respectivos anunciantes.
All the brands/products names and artwork are trademark or registered trademarks of their owners.
Todas las imágenes y marcas reproducidas en esta revista son copyright de sus respectivos autores o compañías y aparecen aquí por motivos periodísticos.
Impresa en Argentina
Octubre de 2000



ACID RAIN2

Renovamos nuestra cita de honor con las novedades del Japón animado

¡El animé televisivo de Inu-Yasha sorprende a los fans de Rumiko!



¿Será ésta la primera vez que animen bien un manga de **Rumiko Takahashi**?

Maison Ikkoku y **Urusei Yatsura** tenían muy bajo presupuesto, algunos capítulos (sobre todos los últimos) de **Ranma fi** son una prueba de por qué no hay que enviar a animar a Corea, y los OVAs de **Mermaid** estaban buenos si uno se los bancaba despierto.

La ultima obra de la **Sra. Takahashi** es **Inu-Yasha**, que viene saliendo hace ya casi cuatro años con gran éxito en las páginas de **Weekly Shonen Sunday** a partir del número 50, aparecido en Noviembre de 1996.

Kagome es una adolescente normal que vive en la ciudad de **Nerima** (la misma que **Ranma**) y tutora de su hermano menor, que se ve transportada al Japón de la Edad Media para ocupar el lugar de sus antepasados y obligada a combatir a los demonios nacidos mediante la destrucción de una gema mágica (la joya de las cuatro almas). Allí es donde ella encuentra y posteriormente libera al perro demonio **Inu-Yasha**, que ve en **Kagome** la reencarnación de la sacerdotisa que lo tuviera aprisionado a un árbol durante 400 años.

Accidentalmente, la chica des-

EN EL CD-ROM

¡Con sólo poner el CD en sus lectoras podrán disfrutar de la publicidad que se está emitiendo en Japón para promocionar **Inu-Yasha**!



Rumiko Takahashi contempla los diseños de su nuevo animé mientras piensa que se le van a pasar los fideos.


Kikyo


Inu-Yahsa


Kagome Higurashi



troza la gema esparciendo sus pedazos por todo el país... a partir de entonces, ambos deberán buscar y recoger cada fragmento de ella en pos de evitar que otros demonios se apoderen de éstos y esparzan su maldad por el mundo.

De más está decir que los planes de **Inu-Yasha** no son tan humanitarios, por cierto.

Entre el presente y el pasado, entre el humor y el terror, **Inu-Yasha** es la obra maestra de **Rumiko**, y uno de los mejores mangas actualmente en publicación. Por eso es importante que el animé no decepcione a los miles de seguidores de esta historia, y qué mejor estudio para eso que **Sunrise**, productores de **Cowboy Bebop**, entre tantos otros éxitos.

La serie animada de **Inu-Yasha** empezó a salir el 16 de Octubre en Japón. El director es el de **Gundam Wing**, **Masashi Ikeda**.

Si querés descubrir más sobre la historia, tenés la edición norteamericana del manga (editado en tomos recopilatorios por **Viz Comics**) en todas las comiquerías, o podés esperar al próximo número donde tendremos un completo informe luego de haber visto qué tal quedaron los primeros captítulos. ¡Por ahora, nos alcanza con la buena nueva!



¡Sin Locomotion, pero con Meteoro!

Sin dudas, el desconcierto que despertó entre los abonados tanto de **Cablevisión** como de **Multicanal** la incorporación o no de la señal de cable **Locomotion**, fue el tema del mes entre los aficionados al animé, que furiosos contemplaron -en el mejor de los casos- cómo sus series favoritas se quedaban fuera de la franja horaria de 8 a 16 hs. en que, con permiso o sin él, **Locomotion** alocó la pantalla. Frustrados y verdaderamente cansados de la liviandad con la que los operarios de cable tratan a su público, volvimos a zappear en busca de algo donde descansar la mirada y, ¡oh sorpresa!, en el nuevo pero eternamente viejo Canal 7 estaban reponiendo las aventuras de **Meteoro** en el oportuno horario de las 17 hs. Lo más curioso de todo esto es que los derechos de nuestro **Rey de las Pistas** los poseía **Rock & Pop Producciones** y que ex cebollita que los presenta no tiene derecho...



Kaikaider, una remake a pura nostalgia



Cada tanto, cuando la pantalla chica nipona se plaga de nenas y nenes llorones enamorados de sus compañeras y profesores (respectivamente), ¡llega siempre un héroe con chapa, campera abotonada y guitarra al hombro que vuelve a reconciliarnos con nuestro género animado favorito!

Nuestro salvador es en esta ocasión **Jinzo Ningen Kikaider**, una remake animada de la serie televisiva (con actores casi reales) basada en el manga dibujado en 1972 por el glorioso y ya fallecido **Shotaro Ishinomori** (**Agente 009**), artista de la camada de **Osamu Tezuka** (**Astroboy**) y **Leiji Matsumoto** (**Capitán Harlock/Raimar**) que cuenta la historia de un ser artificial que se revela ante sus malvados amos.



Como es lógico, la desaparición de alguno de estos grandes maestros suele poner a nuestros amigos animadores un tanto depresivos al ver que por sus mentes comienzan a pasar pensamientos de culpa onda 'por Buda, qué feo que es el animé de ahora' y entonces le sacan punta a sus mejores lápices y se ponen las pilas para rendir homenaje a los que sacaban chispas al tablero de dibujo! Ah, dirige **Tensai Okamura**... ¿alguna objeción?

¡Se viene el animé por Internet!

Sin dudas, **Internet** va a jugar un papel muy importante en los futuros proyectos de animación tal como lo demuestra el hecho de que el talentosísimo diseñador de personajes de **Cowboy Bebop**, **Toshihiro Kawamoto**, haya firmado contrato con el site **Mondo Media** (**www.mondomedia.com**) para realizar una nueva serie de animé (que se podrá ver desde nuestro navegador preferido) que llevará el nombre de **Spiral**; se sabe que el proyecto estará listo dentro de algunos meses y que tendrá una ambientación futurista como tanto nos gusta. Pero el hombre no estará solo en esta aventura. **Cindy Yamauchi** (ignota key animator que trabajó en la película de **Akira**) también aportará su talento y sabiduría para que **Spiral** sea un exitazo. Todavía no hay nada listo sobre este animé en la página de la compañía productora ¡pero tal vez dentro de poco nos llevemos una grata sorpresa en el site antes mencionado!



El Segundo Impacto inspira a los chicos de Gainax

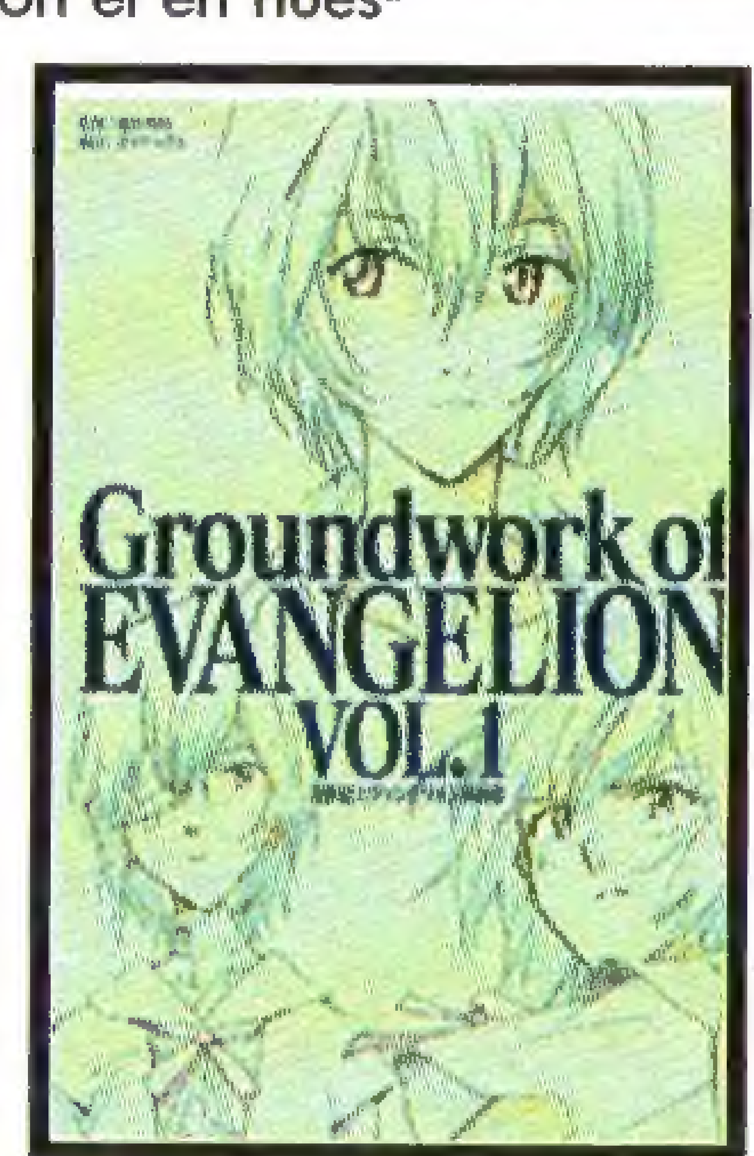


Y aunque muy a nuestro pesar no hubo **Segundo Impacto** ni catástrofes de proporciones épicas como es de público conocimiento, la fecha (13 de septiembre de 2000) fue propicia para sacudir al mundo de los fanáticos de **Evangelion**, una forma un poco más pacífica pero igual de emocionante al anunciar el lanzamiento de un nuevo compact de música y, lo más interesante de todo, tres libros inéditos de arte con imágenes nunca vistas y supervisadas hasta el mínimo detalle por **Hideaki Anno**, como todos saben, el creador de la serie.

Desgraciadamente, el CD no es nada del otro mundo, sino un compilado más con algunos temas de la serie y de las películas (entre ellos Angel Attack, Fly me to the Moon, Decisive Battle, Thanatos if I can't be yours, Komm susser todd, etc.) que lleva el obligado título de '**The Day of the Second Impact**'.

Por otra parte, el 13 de Octubre se puso a la venta el primero de los tres volúmenes de '**Groundwork of Evangelion**', un libro de arte que se agotó en forma instantánea, por lo que pocos afortunados podrán hacerse con él en nuestras tierras hasta que no salga la reedición o su versión para Occidente

Además, la primera caja recopilatoria en DVD de la serie también se sumó a estos lanzamientos.





Studio Ghibli planea tener su propio parque de diversiones

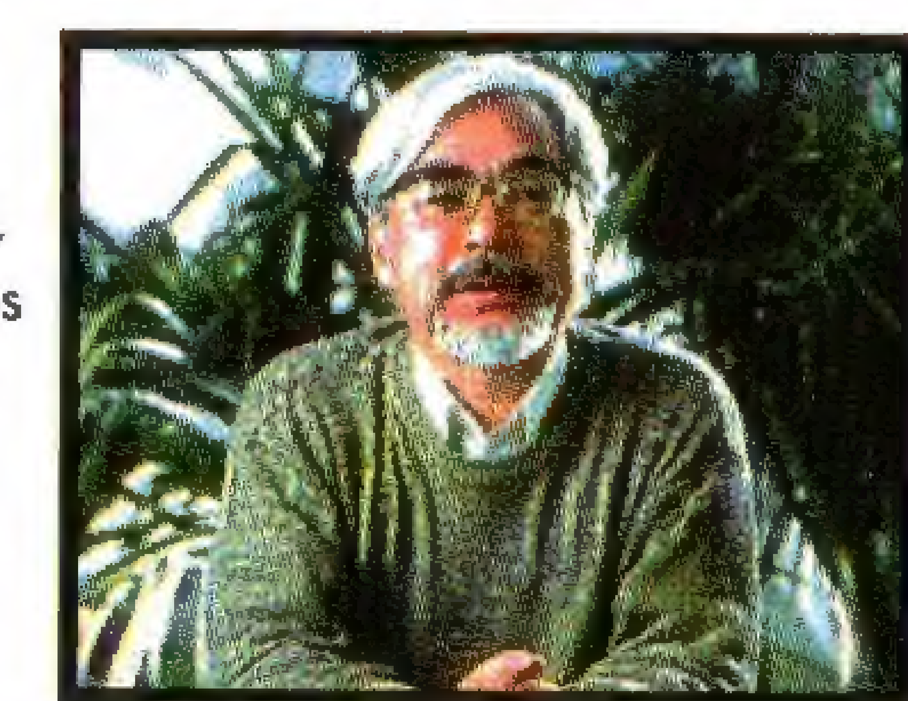


Aunque en realidad se trata más de un mega museo con atracciones incluidas que de una nueva **Disneylandia**, el futuro complejo recreará las ambientaciones y situaciones que hicieran de los films de **Hayao Miyazaki** los más importantes de la industria animada del Japón.

Si tienen planeado darse una vuelta para ver todo esto de cerca, les recomendamos que esperen por lo menos hasta Octubre de 2001, fecha de inauguración del predio en el parque **Inogashira** en **Mitaka**, **Tokyo**.

Aunque las obras aún no se han comenzado, los amigos orientales prometen que con los 50 millones de dólares de presupuesto van a hacer maravillas en tiempo y forma, todo dedicado para que nos podamos subir al monoplano de **Porco Rosso**, dar una vuelta en **Nekobus**, respirar un poco de miasma en el bosque tóxico de **Nausicaa** y, por qué no, visitar a nuestro vecino **Yamada Kun**.

Si nada de esto les parece interesante y no los conmueve hasta las lágrimas, mejor no vayan porque se van a aburrir mucho, mucho... y lo que es peor, puede que salga el **Miya** y les pegue confundiéndolos con alguno de sus dibujantes esclavos!



El director **Hayao Miyazaki**, el terror de los animadores novatos!



Metrópolis, el nuevo film del director de Akira



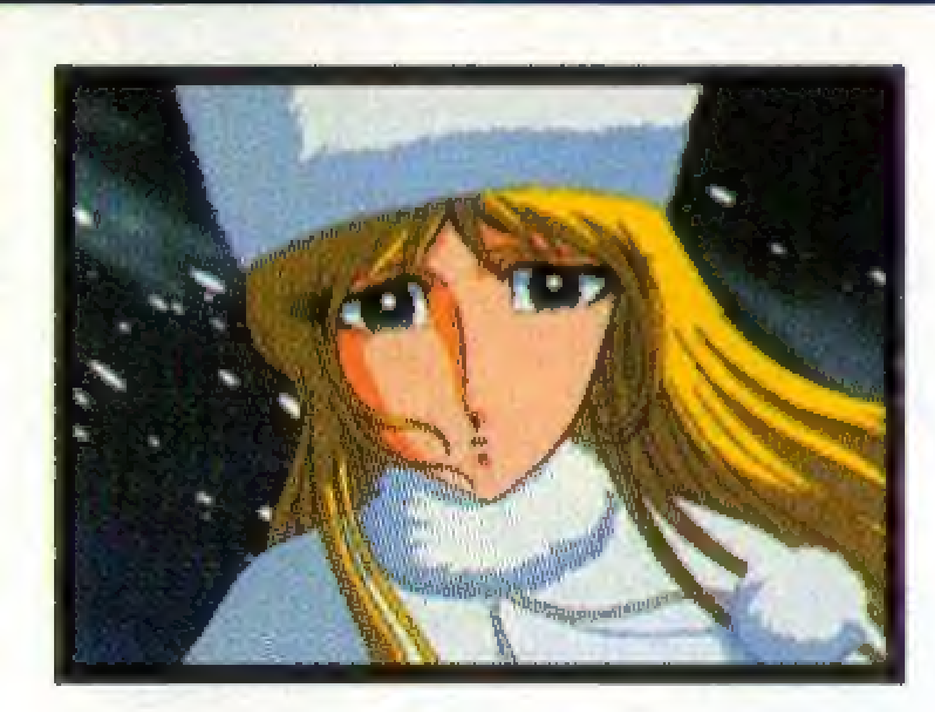
Imágenes de Metrópolis, una ciudad poligonal

También dentro de esta poco original tendencia de rescatar las glorias del pasado, dos potencias se reunieron para poner manos a la obra en la adaptación cinematográfica de un viejo manga de **Tezuka**, antecesor de la obra que lo hiciera famoso: **Tetsuwan Atomu**, el amigo **Astroboy** para el público occidental. **Katsuhiro Otomo** (**Memories**, **Akira**) y **Rin Taro** (**X The Movie**, **Galaxy Express**) unieron esfuerzos para llevar a la pantalla grande la historia de **Keichi**, un chico **Tezuka** y sus compañeros, el hombre mecánico **Tima** y un robot humanoide con más complejos que bulones.

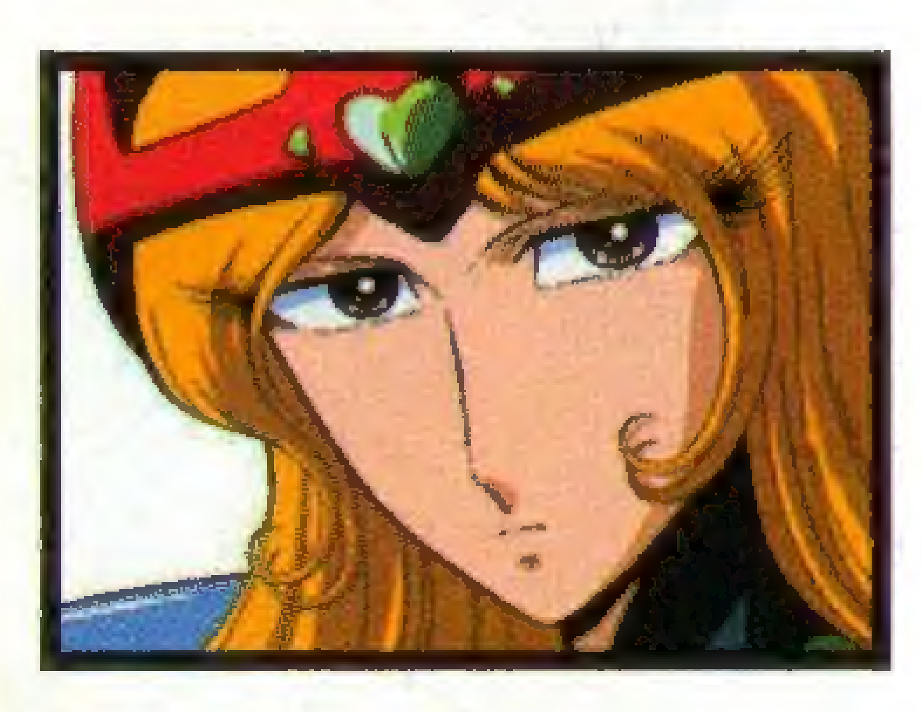
La acción transcurre en **Metrópolis**, una ciudad donde dos grandes sectores sociales (los de arriba y los de abajo) se disputan la supervivencia.

Resulta un tanto difícil de asimilar el diseño de personajes, fieles al estilo de su creador, pero que nos remontan indefectiblemente a otros tiempos, en conjunción con escenografías y elementos hechos en modernosos 3D.

¡Con 'Maeter Legend' y lo nuevo de Yamato, el Matsu levanta la hipoteca!







Buenas nuevas para los seguidores de **Leiji Matsumoto** (o sea nosotros). La avalancha de títulos estreno que este hombre ha venido preparando desde su reencuentro con el público japonés y mundial (de la mano del último y excelente film de **Galaxy Express 999**, los fabulosos Ovas de **Queen Emeraldas** y los no tan buenos de **Harlock Saga**) no parece tener fin.

Cuando todos pensamos que al viejo samurai nocturno se le habían acabado las jugarretas para reciclar a sus chapudos personajes, el maestro se pone de pie y nos presenta dos nuevos proyectos: '**Maetel Legend**' basado en un manga suyo de los noventas donde se cuenta la verdadera historia de cómo **Yayoi Yukino** (protagonista del mejor animé de la historia: **La Reina de los 1000 años**), **Emeraldas** y **Maetel**, entrecruzan sus jóvenes destinos.

Y esto no es nada, señoras y señores, si lo comparamos con el triunfal regreso del primer acorazado espacial de la historia (inspirador de Eses-de-efes-unos, Nadesicos, cañones principales y otras batatas espaciales); nos referimos al glorioso **Crucero Espacial Yamato** (el **Intrépido** para los fans argentinos) ¡que vuelve en forma de largometraje tan pronto como el **Matsu** se acuerde de como era! ¡Esto si que es tener aguante!



¡El **Matsu** comprueba si la ropa le quedó bien planchada!



CONTEMPLA EL ESPACIO INFINITO...
WWW.ARCADIA-ESPACIOINFINITO.COM
FLCL
DVD
Vol. 1
WILD ARMS

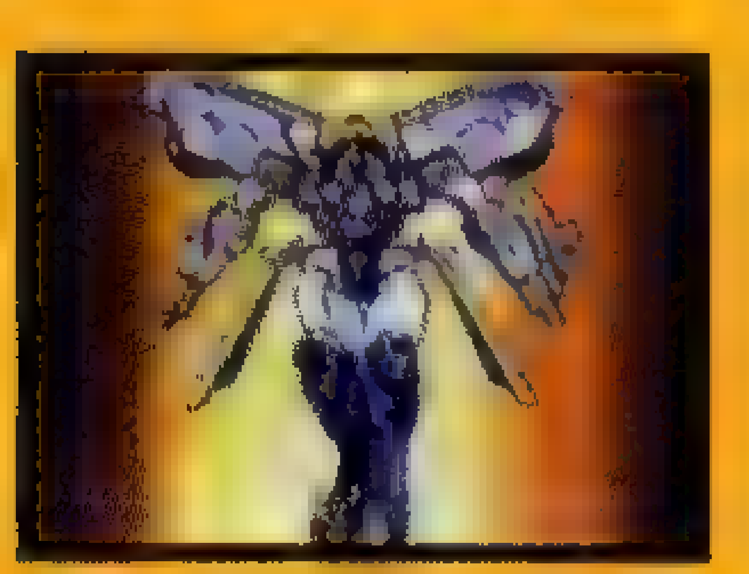
ACID RAIN2

En este especial de **Acid Rain** los queremos poner al tanto de las producciones que se estrenaron a lo largo de este año... han sido muchas y es por eso que comentamos sólo algunos de ellas, ¡pero a no preocuparse porque el próximo número volvemos con más!

Transformers Car Robot

カーロボット







En nuestro país los seguidores de los **Transformers** se cuentan por millones y es por eso que esta nueva serie seguramente les va a causar tremenda sensación, ya que no se trata de una versión realizada por computadora como la saga de **Beast Wars**, sino que estamos hablando de puro y verdadero animé tradicional realizado por **Takara**, **TV Tokyo** y **Nas.**

Una nueva generación de los chicos de **Cybertrón** llega a la **Tierra** a través de una puerta dimensional que los transporta a nuestros días.

Como ya es costumbre, dos bandos se enfrentarán en estas interminables batallas.

Los buenos están liderados por **Fire Fire Convoy** (obviamente estamos hablando de un camión de de bomberos todo rojo, muy parecido a **Optimus Prime**) y toda su familia y los malvados por **Gigatrón**. ¡Al cierre de este número nos han llegado los DVD, así que a prepararse para la gran sorpresa en el próximo **Data Disc**!





Love Hina

¡Una historia romántica que está pegando más de lo que cualquiera se podía imaginar! Aunque a simple vista parezca un clon de **Tenchi Muyo**, esta historia de un chico enamorado y los cientos de chicas que lo rodean tiene mucho más que ofrecer, con un estilo que recuerda a los romances de los ochentas como '**Maison Ikkoku**' o '**Kimagure Orange Road**'.

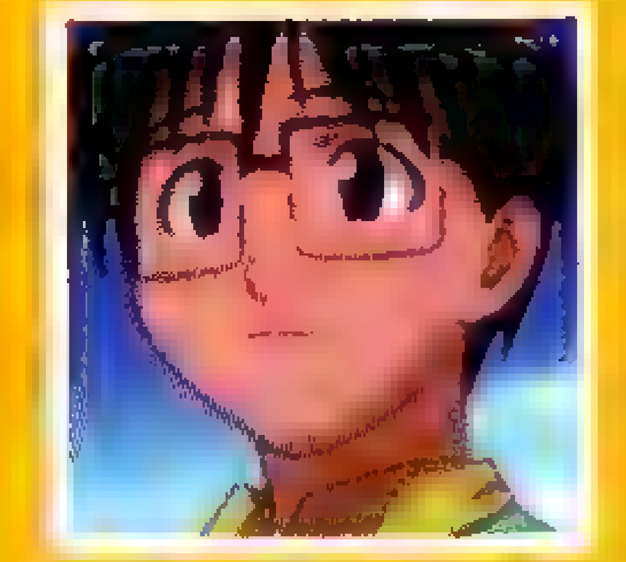
La trama se remonta a una promesa entre dos chicos que compartían una tarde en el arenero de una plaza.

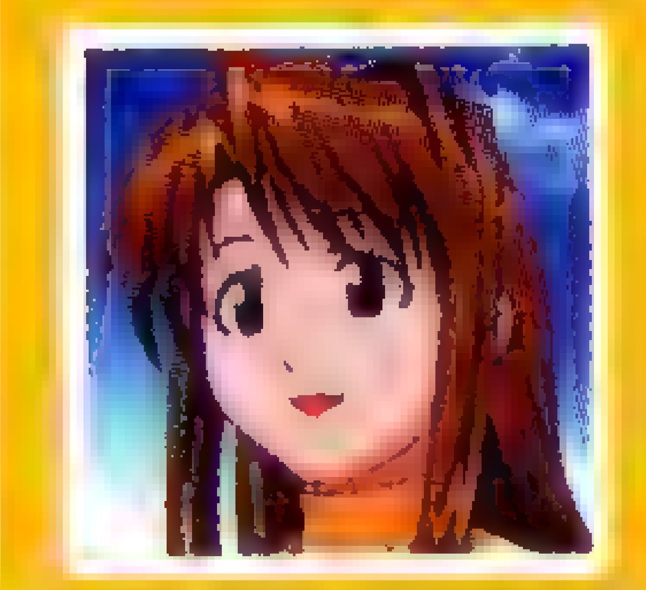
Los noviecitos prometen reencontrarse algún día, ya de grandes, en las aulas de la prestigiosa **Universidad Toudai**.

Hecho el pacto de amor (me pregunto a qué nene argentino se le ocurriría hacer lo mismo, ni siquiera tratándose de la secundaria) la niña que conquistara el corazón de nuestro protagonista, **Keitaro Urashima**, se muda de la ciudad y nunca más vuelven a verse. Pero una promesa es una promesa, y en Japón se cumplen, aunque el pobre **Keitaro** no tenga ni idea de cómo era la chica ni cuál era su nombre, ¡y el haber quedado entre los peores estudiantes de su clase no le da muchos chances de entrar en esa facultad re concheta!

EN EL CD-ROM

¡Podrán disfrutar del trailer del primer Ova del nuevo animé de Kosuke Fujishima llamado eX-Driver. ¡Esperamos que les guste y que nos envíen su opinión sobre esta serie!













NieA Under 7



Esto es casi inclasificable: las 'aventuras' de una banda de chicos de siete años que hacen una vida normal. Van a la escuela, juegan al fútbol y se pelean con su vecina, una extraterrestre que no parece preocupar a nadie.

Resulta que **NieA**, la chica alien de la historia, se hace amiga de **Nayuko** y juntas trantan de evitar que **Chiku Enohana** (una nena absolutamente sacada con el tema de los OVNIs) descubra el secreto que su amistad encierra.

Claro que si no sacan el plato volador de **NieA** del comedor de la casa donde vive, no le va a costar mucho a **Chiku** hacerse con la verdad.

La serie es extrañísima; son sólo 13 capítulos y quizás tenga el peor tema de presentación de la historia del animé, pero en el apartado artístico nos encontramos con **Sato Takuya** y **ABe Yoshitoshi**, que trabajaron juntos en **Serial Experiments Lain.**

A los japoneses les gusta, ¿pero quién puede confiar en el juicio de alguien que baila con su **PlayStation**?...

¡Bueno, tienen razón, nosotros sí!





Hand Maid May

Pioneer no nos decepciona y nos trae otra serie para tirar en el mismo tacho que **Nanako**, **Nazca** y el último de los **Tenchis**.

Kazuya Saotome es un fanático de las computadoras que pasa el tiempo construyendo robots y mirándole el escote a su vecina **Kasumi**.

Kotaro, un nerd muy extraño, le regala un diskette para 'mejorar su computadora', que resulta ser una conexión a un lugar llamado '**Cyberdoll Net**', del que recibe una mucama tetona de 25 centímetros.

Como verán es animé para pensar.

El manga del mismo título es actualmente publicado en la revista de información **AX** (de **Sony Magazines**) y está bastante bien dibujado, aunque tampoco es algo para ir mostrando por ahí haciendo mucho aspaviento.

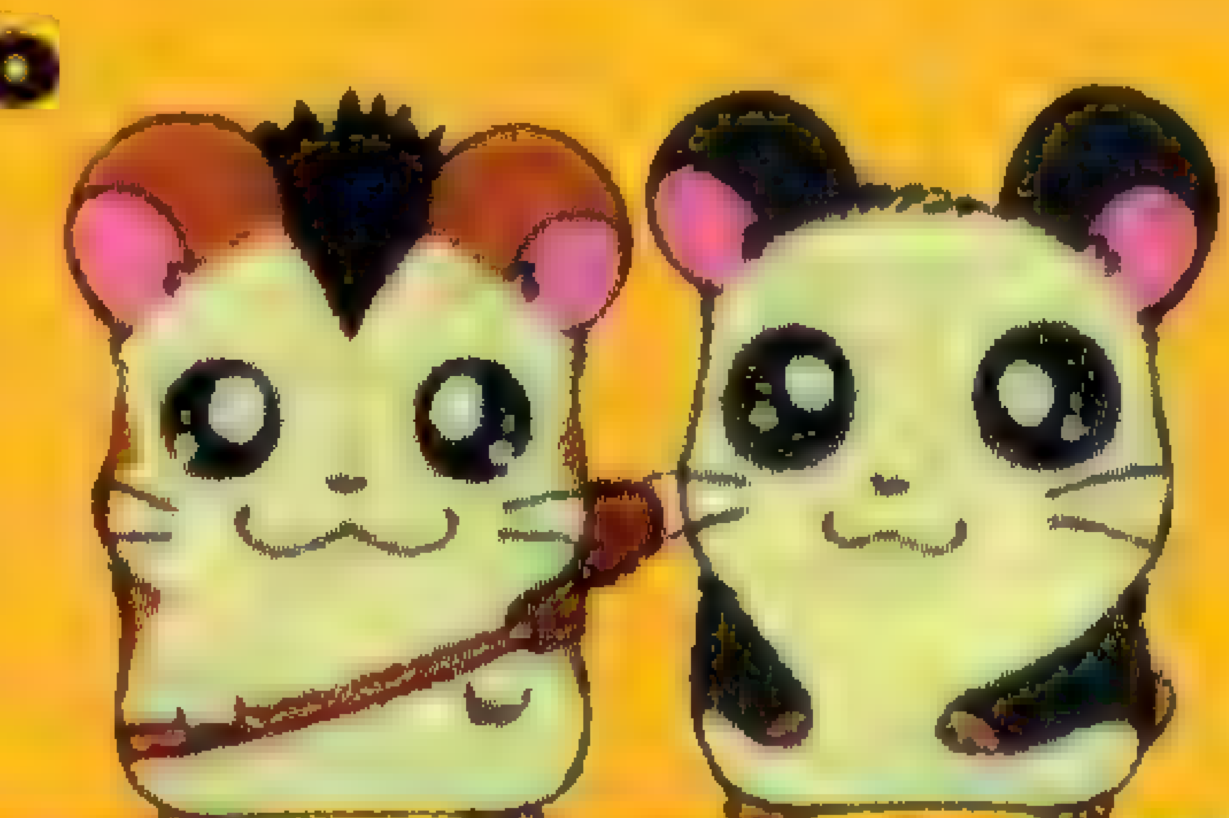


Platinum Hugen Ordian

Una de robots como la gente, y es que al frente de esta producción se encuentra el aclamado **Masami Obari** (**Virus Buster Serge**, **Fatal Fury**). Un grupo de estudiantes internacionales se ven acosados por las exigencias de la **I.M.O.** (**International Military Organization**), que los quiere reclutar a toda costa para que manejen los cuatro robots que dibujaron especialmente para la ocasión: el **Dragon Fang**, el **Sky Ripper**, el **Desperado** y el **Southern Shot**.

Esta serie tiene dos puntos fuertes: el diseño de mecas ¡y las minitas pilotas, sobre todo las malas, que están muy buenas!

Ham Taro



Esta es una de esas series que podemos estar seguros jamás veremos por esta zona. El protagonista es un hamster con corazón, que ama a su dueño pero quiere ser libre. Puede comunicarse con otros animales y le gusta recitar monólogos (tiene un japonés muy fluido para ser rata), pero prefiere esconder estas habilidades a su dueño. Puede sonar un poco idiota, y lo es, pero está bien animado y es mucho más original que otro Pokéclon...

Gate Keepers



Si leyeron las novedades del número anterior, notarán que estamos un poco insistentes con esta serie.

La manía terrorífica de adaptar jueguitos de **Play-Station** al animé continúa con **Gatekeepers**, una nueva serie del canal satelital **WOWOW**.

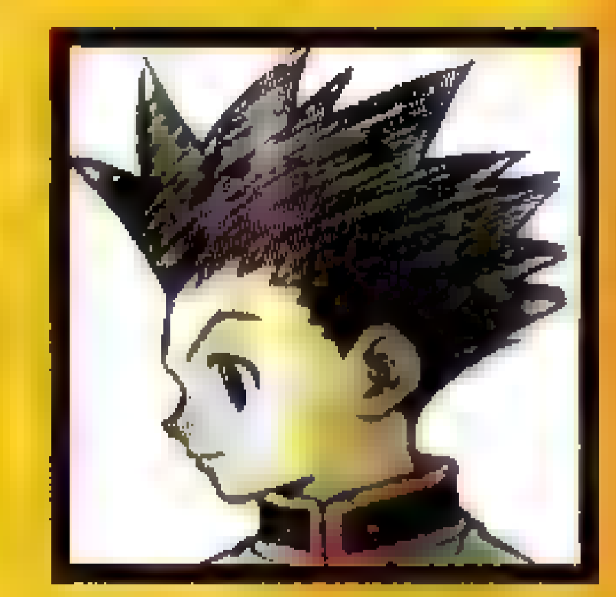
El staff que reunió la productora **Gonzo** a la hora de realizarla impresiona: el diseño de personajes es de **Keiji Goto**, responsable de los ojos redondos de **Nadesico**; dirige **Junichi Sato** y escribe **Hiroshi Yamaguchi**, famoso por convertir los garabatos de **Hideaki Anno** en guiones para **Evangelion**.

La historia, que no aparenta ser nada especial, tiene más de un giro inesperado y algunas sorpresas extras: hay una organización secreta (**A.E.G.I.S.**), hay adolescentes con superpoderes y hay invasores malignos tratando de destruir la **Tierra**... bueno, no eran tan sorprendentes después de todo, pero la animación es de primera, los diseños de los colectivos transformables apabullan y lo de los aliens... hay que verlo para creerlo.

Lo que también es novedoso es la ambientación, ya que en vez de transcurrir en algún futuro post-apocalíptico, la serie se transporta a un **Japón** paralelo en 1969.

Este factor no tiene mucha influencia en la serie, pero está muy respetado en los vestuarios, escenarios y otros detalles. El protagonista es **Shun Ukiya**, un chico común bueno para el kendo, pero demasiado influenciado por los mangas baratos que lee... ¡en fin, un título para tener muy en cuenta!

Hunter X Hunter

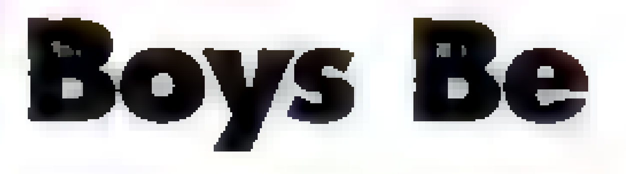



Esta serie marca el regreso triunfal de **Yoshihiro Togashi** a la pantalla chica, impulsado gracias al suceso del manga homónimo que cuenta la historia de **Gon**, un chico que decide convertirse en un 'cazador' de objetos extraños. Durante años, **Gon** es criado por su tío creyendo que sus padres han muerto, ¡pero resulta que el progenitor de este chaboncito de 11 años resulta ser uno de los mejores 'hunters' de la historia!

Esto impulsa doblemente al jovencito para tratar de pasar las pruebas y convertirse en uno de los elegidos, durante las cuales encontrará feroces adversarios y poderosos aliados.

¡El estilo de **Togashi** en el manga ha cambiado mucho desde la época que dibujaba **Yu Yu Yakusho**, pero el animé vale la pena ser visto!

Boys Be







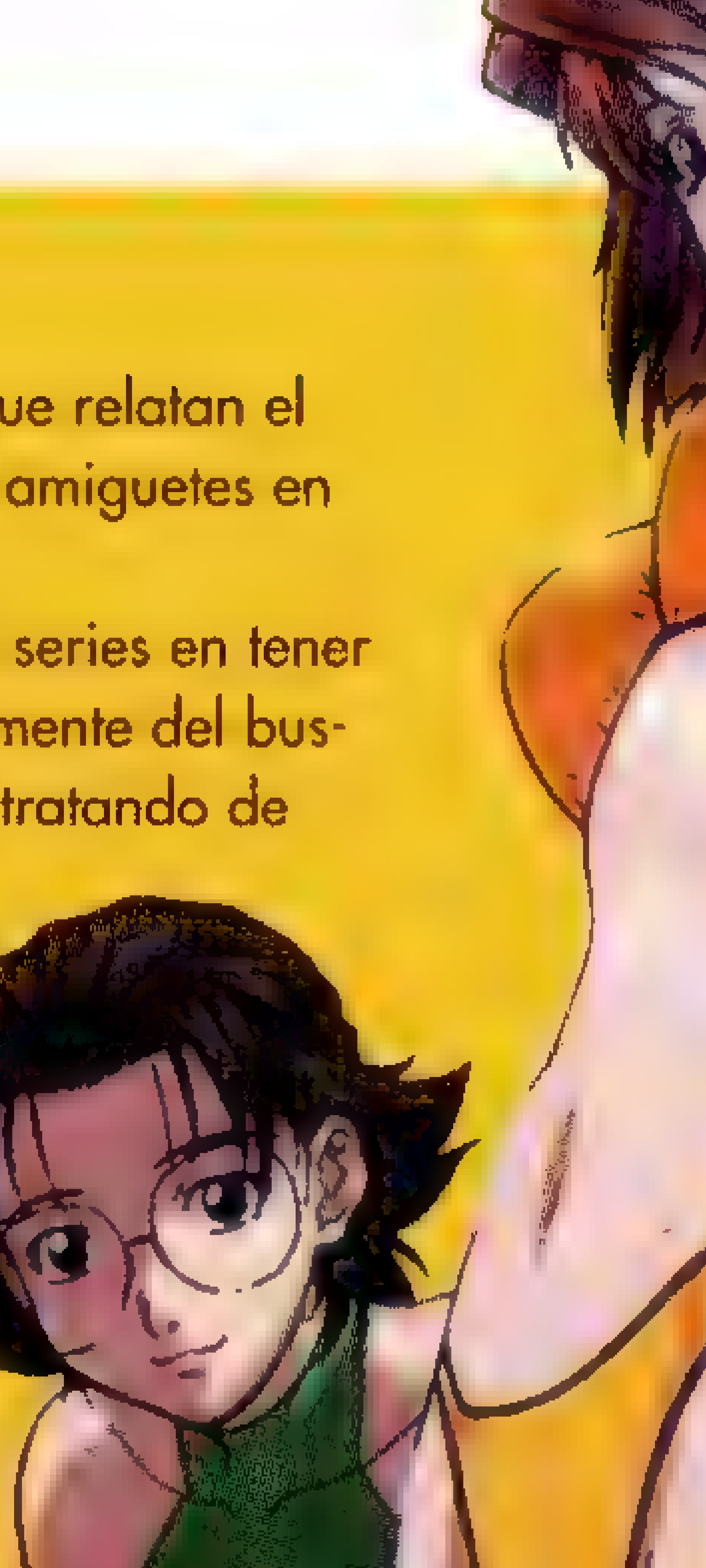


Otro animé romántico.

Una serie corta de trece episodios, que relatan el 'despertar amoroso' (!) de un grupo de amiguetes en una escuela secundaria del Japón.

Dato curioso: es una de las primeras series en tener chivos publicitarios constantes, especialmente del buscador de **Internet**, **Lycos**, que está tratando de asentarse en tierra amarilla. Lo demás es shojo para chabones basado en un manga de **Misehiro Itabashi** y **Hiroyuki Tamakoshi**, que tienen ya más de 49 tomos en la calle.

La animación es flojita y ciertamente que lo mejor que vimos hasta ahora son las minitas de verdad en minifalda que aparecen en los separadores de cada capítulo... ¿se entiende?





Además de **Gatekeepers**, **GONZO** está preparando una serie de mecas con el mismo equipo que trabajó en **Azul Nro. 6** (menos **Shoji Kawamori**).

Vandread es una aventura espacial de 13 capítulos ('con suficiente historia para 26', dice su creador) en clave de comedia. No hay mucha información sobre la historia (la emisión comenzó el 3 de Octubre pasado) pero los diseños de mecas y personajes prometen.

Básicamente, dos planetas están en guerra hace cientos de años, desarrollando nuevas tecnologías que siempre los mantienen al mismo nivel. Súbitamente llega de otro sistema un bando mucho más poderoso. Los planetas deben declarar una tregua y combinar sus tecnologías para diseñar un robot con poder suficiente para defenderlos: **Vandread**. Como si esto fuera poco, sus autores aseguran que aparecerán en total 150 personajes femeninos (¡todo un récord!). Los nombres de directores confirmados en el proyecto son **Mahiro Maeda** (**Blue Submarine Nro. 6**), **Umanosuke Lida** (**Devil Man**) y **Takeshi Mori** (**Gunsmith Cats**), entre otros.

Strange Dawn

Dos adolescentes se ven mágicamente transportadas a otro mundo, donde gente muy bajita pelea contra **ewoks** afeitados que parecen carteritas. Es una serie de **WOWOW** así que el nivel de producción es alto, con mucho **CGI** y lindos diseños.

La historia es normal, pero el tono es un poco más serio (no es shojo).

¡Decididamente, una de las promesas de la temporada!

TERMINAL DOGMA

Kare Kano: Gainax contraataca en Clave de Sol

彼氏彼女の事情

KARESHI KANOJO NO JIJYO

Kareshi Kanojo no Jijo (**Karekano**) fue la anteúltima serie de TV del ultrapopular estudio **Gainax**, de donde salieran memorables obras maestras como **Gunbuster**, **Nadia** y la irrepetible **Neon Genesis Evangelion**. Contra las expectativas de todo el mundo, **Karekano** resultó una historia de amor para chicas: un shojo, ¡y quizás el mejor shojo jamás animado!

La protagonista es **Yukino Miyazawa**, 15 años, estudiante estrella de la prestigiosa escuela pública **Hokuei**, que detrás de su fachada de natural y delicada belleza oculta otra personalidad muy distinta, ya que en su hogar es desordenada, zaparrastrosa y lo único que la preocupa es crear esa perfecta imagen alrededor de ella para engañar a los demás. Pero **Yukino** no es una heroína típica del shojo, atormentada por las vicisitudes de la vida. Es feliz siendo, como ella misma dice, 'la reina del verso', ya que le encanta poder manipular la opinión y creencias de los demás. En suma, **Yukino Miyazawa** es una chica bastante desagradable, a la que, por supuesto, está por atormentar un golpe del destino.

El golpe se llama **Soichiro Arima**, y es la competencia más fuerte de **Yukino** en belleza y capacidad académica.

Como las chi-

Soichiro Arima

Este bello estudiante anoréxico, dulce pero un poco cuadrado, es el que logra sacar a la luz el lado bueno de **Yukino**. Pilas de traumas infantiles lo convirtieron en alguien que siempre trata de superarse pero tiene graves problemas de indecisión.

Yukino Miyazawa

La heroína de esta historia, por fuera una dulce adolescente, elegante y de buenos modales, por dentro un monstruo que haría cualquier cosa para lograr lo que quiere. Cuando el amor llega a su corazón, empieza a cambiar, pero los viejos hábitos son difíciles de rompe...



cas lo aman y los chicos también, el odio que nuestra amiga tiene por este muchacho es enorme, y se esfuerza aún más para derrotarlo en los primeros exámenes del año.

Y lo hace, aunque con consecuencias que ni ella misma esperaba.

En vez de actuar humillado por su derrota, **Arima** felicita de corazón a **Yukino**. Esto hace que, por un momento, **Yukino** se dé cuenta de la diferencia entre su naturaleza manipuladora y la verdad de las buenas cualidades de **Arima**. Meditando sobre esto en un salón vacío, **Yukino** recibe la visita de su némesis, que le confiesa algo que ella no pensaba oir: 'Me gustás'.

No es la primera vez que **Yukino** escucha esto, y en su trastornado cerebrito lo procesa como una victoria final: ¡no sólo humilló a su rival sino que, además, lo enamoró perdidamente!

Yukino se siente ahora la dueña del mundo, aunque sus hermanitas **Tsuki** y **Kano** parezcan entender lo que le pasa más que ella misma, como **Kano** bien explica con una canción y un manga, acom-



Los nuevos proyectos de Hideaki Anno

A partir del fenómeno desencadenado por **Evangelion**, todos los seguidores de la serie y aquellos no adeptos al animé pero que se han dejado seducir por ella, pueden reconocer inmediatamente el nombre del director de **Kare Kano**, nos referimos claro a **Hideaki Anno**.

Para que puedan ser el alma de cualquier reunión de otakus que se precie, a continuación los ponemos al tanto de las nuevas actividades de este señor, que a sus cuarenta años y con una carrera más que prolífera sigue sin dar tregua al espectador.

Resulta que su última creación es otra película (como lo fuera **Love & Pop**) nada más y nada menos que producida por **Tokuma Shoten** y el **Studio Ghibli** (otra habilidad oculta de **Anno Sensei**: poder sacarle plata a **Hayao Miyazaki!**); el film se llamará **Shinki Shiki** (algo así como 'Día de Celebración') y narrará la historia de una chica que se lleva mal con su novio y su mamá. Todos nos preguntamos que irá a hacer **Hideaki** durante los 128 minutos que dura la película, que recién se estrenará en el mes de Diciembre en Japón. A aquellos curioosos que quieran atormentarse un poco más, les recomendamos estar atentos al lanzamiento de **Love & Pop** en la versión doblada al inglés por la editorial **Viz Comics**.



¡Hideaki en Fort Boyard! Su foto en la tapa del LD #7 de Kare Kano

pañada de la mascota deforme standard **Gainax**, el inimitable can **Pero-pero**.

Una tarde de domingo, **Yukino** está sola en su casa, en 'modo relax' (jogging destruido, anteojos culo de botella y peinado batido) y suena el timbre.

Creyendo que es alguno de sus sufridos familiares, atiende la puerta con su truco **Mazinger Z** del zapato volador, una patada voladora que impacta justo sobre... **Soichiro Arima**, que venía a devolver un CD, y desde entonces no puede parar de reírse de la situación.

Con su doble personalidad expuesta a su peor enemigo, Yukino está en una posición difícil. Karekano es la historia de lo que ocurre cuando esta chica empieza, de a poco, a sacarse la máscara que no le deja ver lo que tiene alrededor.

Apocalipsis Now

Karekano entró en producción a principios de 1998, justo al mismo tiempo que el respetable **Sawamura-san**, presidente de **Gainax**, recibía una cartita de la DGI Nipona en la que le comentaban que las cuentitas mucho no cerraban, y sugerían que se le ocurra cómo devolver los cientos de millones de yens en los que había estafado al gobierno, o vaya pensando en un honorable harakiri.

Por ende, el **Sr. Sawamura** estaba muy ocupado consultando profesionales y haciendo las valijitas como para preocuparse por el caos que estaba armando **Hideaki Anno** con su nueva serie. ¡Y qué caos era!

Para ustedes, queridos lectores, en exclusivo un informe de nuestras serpentinas Mata-Haris en la tierra del sol naciente, la debacle de la producción más alocada de la historia de los muñequitos japoneses.

La familia Miyazawa y los compañeros de clase

Hideaki Asaba
Potro residente del colegio Hokuei. Su único sueño en la vida es crear su '**Asaba Merryland**', una especie de parque de diversiones poblado de chicas bonitas que satisfagan sus deseos

Hiroyuki y Miyako Miyazawa

Padre y madre de **Yukino**. El es un guardabosques enamorado de sus hijas y ella es el miembro más centrado de la familia.

Pero-Pero
El verdadero protagonista de la serie. Un deforme perro que jamás se preocupa por ser adorable.

Cuando a **Hideaki Anno** le preguntaron por qué este perro era tan extraño, contestó: 'Porque es fácil de animar'. Nunca tanta sinceridad en una respuesta



EN EL CD-ROM

Hemos llenado el **Data Disc** con un montón de ilustraciones, fondos de pantalla y hasta colecciones de trading cards de esta serie, porque sabemos que tras ver el primer episodio uno se convierte en un fanático vicioso de la misma. ¡Espero que sean de vuestro agrado, amigochis!



El Manga

Comenzó a publicarse en diciembre del '95 en las páginas de la revista **Hakusensha Monthly Shoujo Magazine** de la mano de **Masami Tsuda.**

Cuando la serie terminó de salir al aire, el manga seguía publicándose y aún lo hace (va por el décimo tomo) por lo cual nadie asegura que el final ideado por **Anno** sea el mismo que su verdadero autor había planeado para sus personajes.



Maho Izawa

Otra compañerita que odia a **Yukino**, pero termina siendo su amiga (¿es mi impresión o todos los personajes empiezan odiando a **Yukino**?). Es fría y calculadora, competitiva pero fiel a sus amigas.

Otras amigas de nuestra heroína son:

Tsubasa Shibahime

Adorable compañerita de curso. Está enamorada de **Arima**, y odia a **Miyazawa** por ser su novia.

Su personalidad infantil no impide que acceda a súbitos arranques de ultraviolencia.

Además **Aya**, **Tsubaki** y **Rika** son las primeras amigas verdaderas de **Yukino**. **Aya** es escritora, **Rika** cocinera y **Tsubaki**, deportista.

Anno Back to School

Para empezar, **Hideaki** dijo que quería investigar bien el tema de las colegialas y se mandó por todos los colegios de la zona, charlando de robots con los alumnos y mirando debajo de las polleritas mientras escribía los guiones a paso de tortuga.

Dos meses más tarde de lo planeado, comenzó la producción de los primeros capítulos de la serie, con el presupuesto que sobraba de los miles de abogados del jefe **Gainax** y un equipo bastante reducido, ya que la mitad de los animadores estaban abocados a terminar '**Aoki Uru**', un megaproyecto continuación de '**Royal Space Force**' ('Wings of Honeamisse') que lo único que ha dado al mundo han sido pilas de artbooks y un feísimo simulador de aviones para la PC ponja.

Antes de animar nada, había que contratar actores para que hicieran las voces de los personajes.

Anno acababa de filmar una película con gente ('**Love & Pop**') y le daba lástima dejar a todos sus amigochis sin laburo.

Contrató a todo su elenco, a algunos actores amateurs,



y, en el importantísimo papel del padre de **Yukino**, al actor que interpretaba a su héroe de la infancia, **Robo Takk**, onda **Masked Rider** pero con ojos de moscardón.

El primer capítulo salió al aire el 20 de Octubre de 1998 (la serie terminaría el 26 de Mayo de 1999), tarde, con un par de minutos menos y... sin opening, pero con un cartelito que decía algo como: 'El opening todavía no lo terminamos, pero va a estar mega. Disculpen las molestias ocasionadas'.

Los estudios de **Gainax** eran un desastre, y **Anno** estaba cada vez menos interesado en hacer la serie y más en boludear, como la vez que se trajo a un amigo de **Studio Ghibli** para que le dibujara un **Totoro** para poner en un capítulo, incurriendo así una vez más en la ira del sensei **Miyazaki**. (**Anno** ya había sido estudiante del autor de **Monoke Hime** y éste no lo quería mucho que digamos).

Para el capítulo seis ya tenían un opening, pero cada capítulo les quedaba dos o tres minutos corto, entonces decidieron mandar recapitulaciones de la historia en todos los episodios, leídas a máxima velocidad por las voces de **Tsuki** y **Kano**.

Como los ratings en Japón tardan en aparecer, los ejecutivos de **Gainax** mandaron hacer una encuesta entre los estudiantes de secundaria para ver cómo iba la serie en cuestión de popularidad.

Esto ofendió tanto a **Anno** que decidió que el capítulo 15 tuviera diez minutos en los que una voz en off contaba los resultados de la encuesta sobre gráficos y kanjis en blanco y negro.

La gente se quejaba por teléfono, **Tsurumaki** y **Sadamoto** (diseñador de personajes de **Evangelion** y más tarde de **Furi Kuri**) se peleaban por los muñequitos de **Yukino** y **Arima**, los storyboards se perdían ¡y hasta un gato había invadido las oficinas de **Gainax**, al punto que en uno de los episodios aparece como productor!

Pero nada de esto se podía comparar a la misteriosa desaparición de **Hideaki Anno** unos meses antes de terminar la serie.

Buscando desesperadamente a Hideaki

El staff de **Gainax** trató de organizar todo como pudo. **Hiroki Sato**, que ya le había sacado las papas del fuego un par de veces, se encargó de los guiones, pero el capítulo 19 estaba tan atrasado que no tenían idea de cómo animarlo a tiempo.

La decisión final fue recortar los storyboards, pegarlos en cartoncitos, moverlos delante de cámara con unos palitos y filmar eso como si fuera un capítulo normal. Si eso no es animé experimental...

Igual no había forma de llegar al capítulo 26, el último de la serie.

Es por eso que el episodio 24 fue otra recopilación más (la famosa táctica 'reporte de **Global**') y si lo que se vio durante la entrega del 25 pareció haber sido sacado de otra serie, fue porque prácticamente **era** de otra serie, ¡ya que estuvo escrito y dirigido por el guionista de **Nadesico**, que ni siquiera había visto **Karekano** en su vida!

Un día cualquiera, tan misteriosamente como había desaparecido, **Hideaki Anno** retornó a los estudios todo bronceado y con pilas de ideas para el capítulo 26.

De alguna manera, el último capítulo salió al aire a fines de Marzo, y este chismerío tiene un final feliz, ya que **Karekano** resultó ser un éxito de rating, los Laser Discs fueron los más vendidos del año, y **Anno** pudo desarrollar su animé soñado: '**La tontería del amor moderno**', la historia de un simpático hamster que interrumpe las actividades sexuales de sus amos, pero eso, como se imaginarán, es tema para otra nota.

Créditos
Producido por
J.C Staff
Gainax

Dirección
Hideaki Anno

Director de Animación
Tadashi Hiramatsu

Director de arte
Masaru Sato

Música
Shiro Sagisu



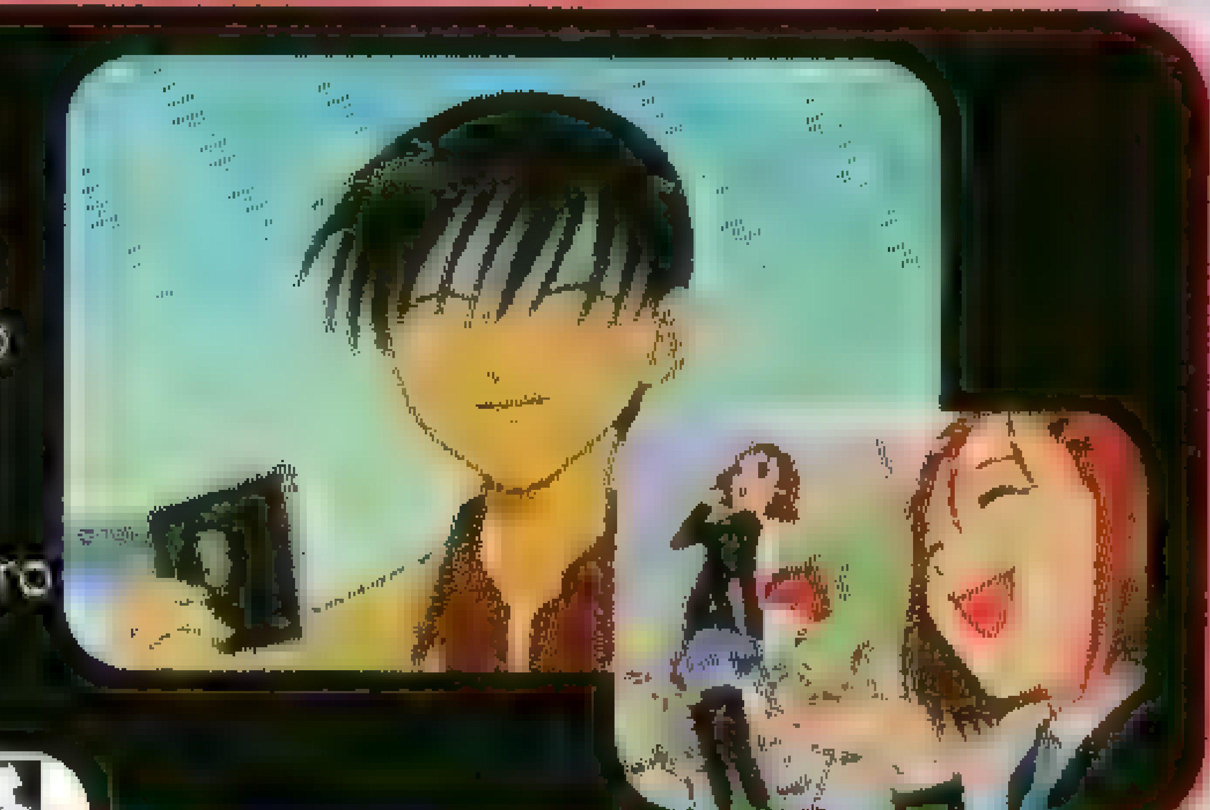


Kareshi Kanojo no Jijo
Guía de Episodios

¡Atención: hemos omitido los capítulos 14 y 15 por ser meros capítulos recopilatorios que resumen la historia y no agregan nada nuevo a la misma!

1 - [illegible]

Primavera y comienzo de clases (en Japón, ¿no?). En la escuela de Hokuei todos aman a la adorable Yukino Miyazawa, que tiene las notas más altas, habilidad atlética incomparable y belleza sin igual. Lo que nadie sabe es que esto es una fachada que usa Yukino, a la que solo le importa la opinión de los demás. Sin embargo, la llegada del humilde y estudioso Soichiro Arima, ídolo de las chicas, pone en peligro la posición de Yukino, que recurrirá a las estrategias más viles para vencerlo.



Rating: 

2 - [illegible]

Arima descubre sin querer el oscuro secreto de la doble personalidad de Yukino. Ella, desesperada porque esta cara oculta no salga a la luz, acepta hacer todas las tareas de Arima después de la escuela. Durante estas sesiones, los dos se acercan cada vez más, y Yukino empieza a notar que sus sentimientos hacia Arima crecen.



Rating: 

3 - [illegible]

Yukino siente que Arima es la única persona que entiende lo que le pasa. Yukino presenta a Arima como amigo a sus padres que lo aceptan inmediatamente. Arima lleva a Yukino a su casa y, éste le confiesa que es adoptado, que su padre es en realidad su tío. Luego de esto, Arima se vuelve cada vez más frío. Yukino no puede soportar esta situación y lo enfrenta. En este enfrentamiento, Arima reafirma sus sentimientos de amor hacia ella.



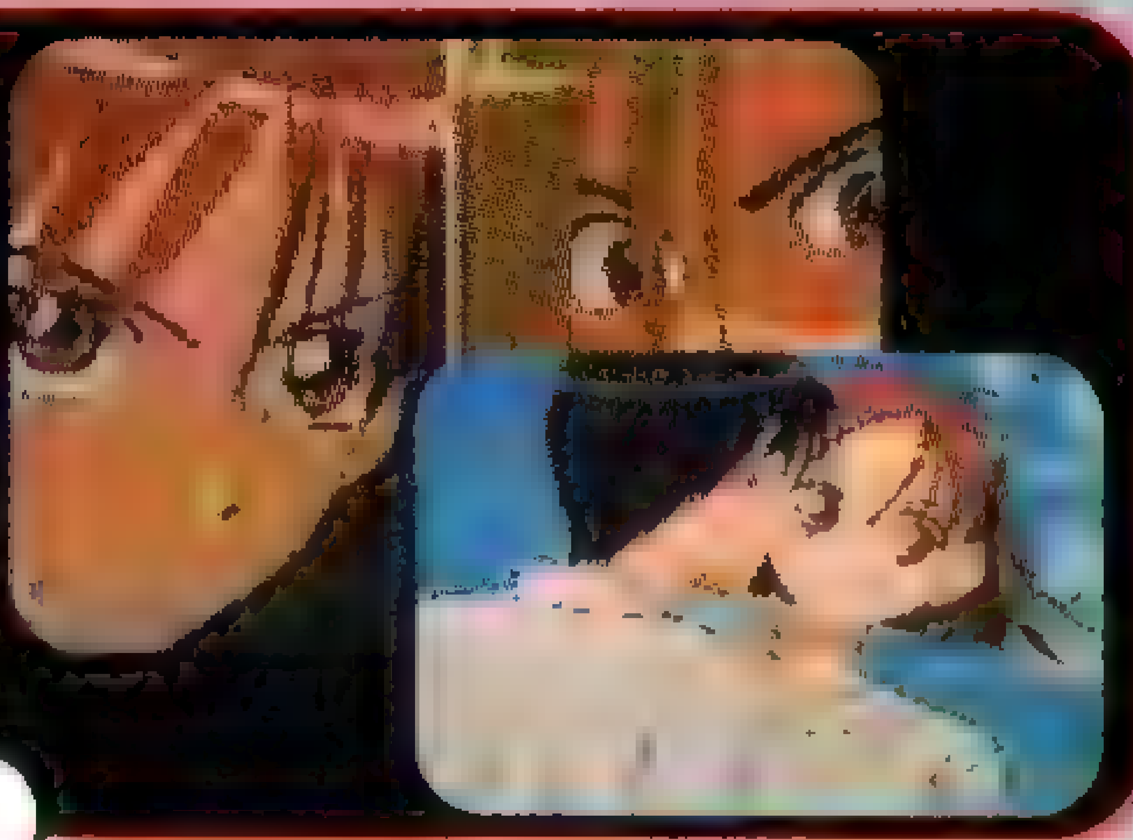
Rating: 

[illegible]

Arima y Yukino son más que amigos pero menos que novios. Un día, Arima vuelve a encarar a Yukino, que se paraliza y no puede responder. Luego descubre que comparte los sentimientos de Arima, y busca el momento perfecto para hacérselo saber, maquinando planes complejísimos que siempre fallan. ¿Qué puntaje? ¡Cinco Peroperos, por supuesto, aunque más no sea por la escena final de los deditos!

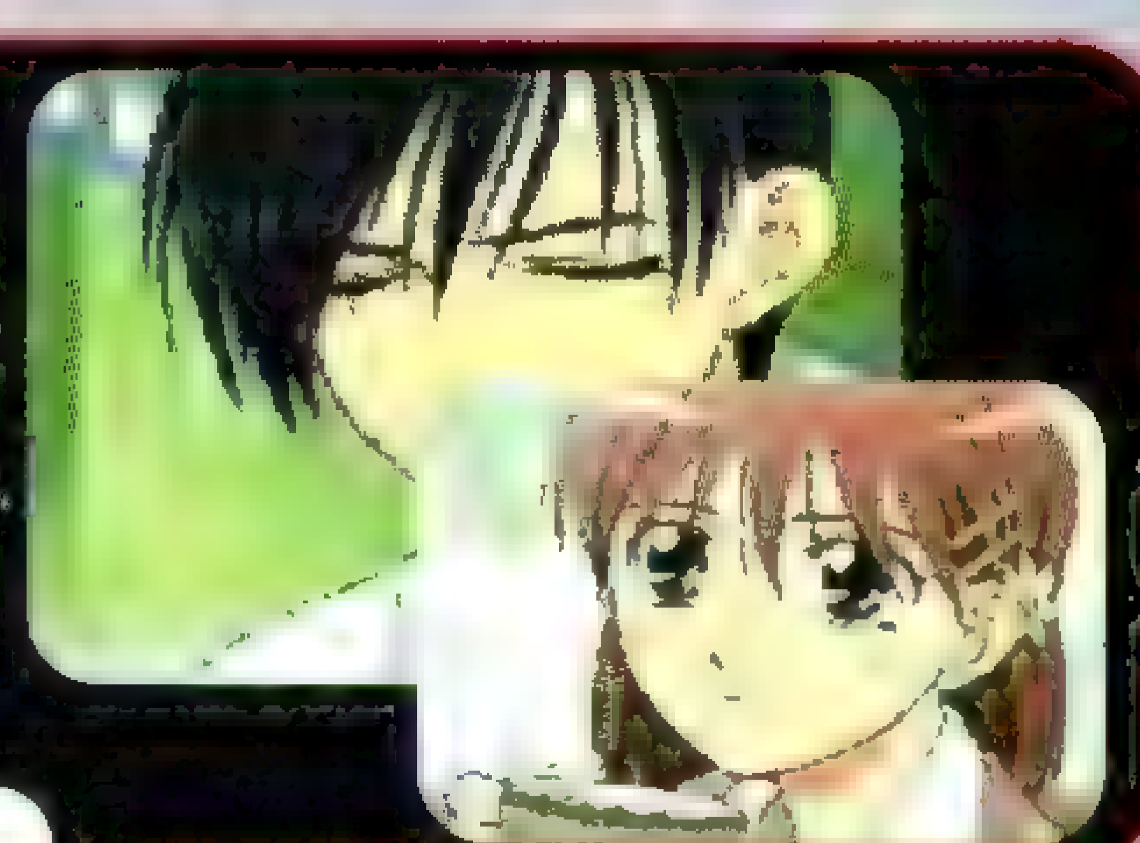


Rating: 



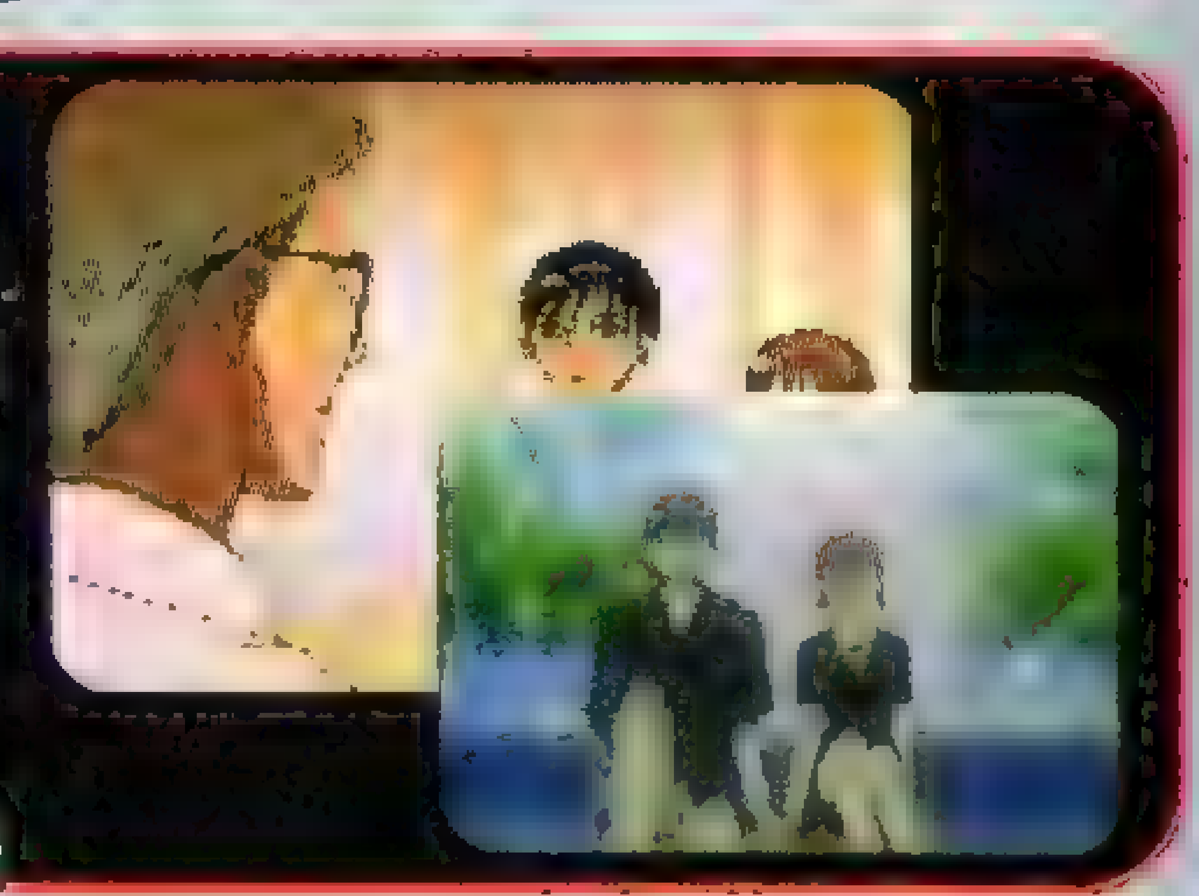
Arima y Yukino ya son novios, pero se dan cuenta que les cuesta cada vez más encontrar un momento para estar juntos, con el caos que es el colegio y todas sus actividades extracurriculares. Además, llega un escollo: el misterioso Hideaki Asaba, surfer bronceado que parece tener intenciones con Arima, ¡y eso Yukino no lo puede permitir!





La rivalidad entre Yukino y Asaba se vuelve cada vez más violenta, hasta que Asaba acepta dejar de molestar a Arima y se hace amigo de Yukino. Al mismo tiempo, Arima empieza a notar las diferencias entre su personalidad estructurada y la alocada forma de ser de Yukino, y le preocupa no poder hacerla feliz. ¡Hay mega batalla!





Llegan las notas de los exámenes, y los dos bajaron mucho, especialmente Yukino, que está en la posición 13. A ninguno de los dos les preocupa mucho, pero un estricto profesor los cita, les dice que sabe que están saliendo, y les ordena cortar. Ellos se niegan y el profesor, indignado, cita a los padres, quienes deciden apoyar a sus hijos.



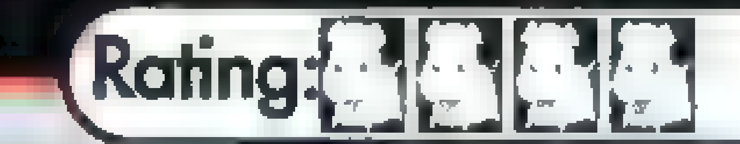


Están por llegar las vacaciones de invierno, y Arima y Yukino están desesperados tratando de cumplir la promesa de estudios que hicieron a su profesor. Sin embargo, una tarde Arima invita a Yukino a su casa, donde no hay nadie. Yukino está aterrorizada por lo que puede ocurrir...





La decisión de Yukino de ser ella misma tiene efectos no deseados entre sus compañeras, que, influenciadas por la insidiosa Maho, empiezan a creer que su nueva actitud también es una pose. Para colmo aparece una antigua enamorada de Arima, la pequeña y adorable Tsubasa, que planea hacer la vida imposible a Yukino.





10 - Todo comienza ahora



Las compañeras de Yukino le hacen el vacío mientras que Tsubasa no pierde oportunidad para hacer maldades. Sin embargo, Yukino decide enfrentar a Maho y por primera vez llega a tener verdaderas amigas: la deportista Tsubaki, la escritora Aya y la cocinera Rika. Cuatro peroperos (son tres, pero tiene una batalla al final digna de Eva).

Rating: 

11 - El principio de las vacaciones



Terminan las clases y Arima cuenta a Yukino que tiene que irse durante el verano para un torneo de Kendo. Al mismo tiempo, Yukino empieza a pasar más tiempo con sus amigas, y se reconcilia con Maho y Tsubasa, aunque parece que ésta última tiene problemas más graves de los que aparenta. En este capítulo se va Arima y nos espera un pequeño infierno.

Rating: 

12 - ¿Dónde está la felicidad?



Continuación directa del anterior. Tsubasa se niega a ir a dormir a su casa y quiere quedarse en lo de Yukino. El problema es que el padre de Tsubasa se quiere volver a casar y ella no lo permite. Maho llama al padre y éste trae a la enfermera con la que se va a casar. Todos se reconcilian.

Rating: 

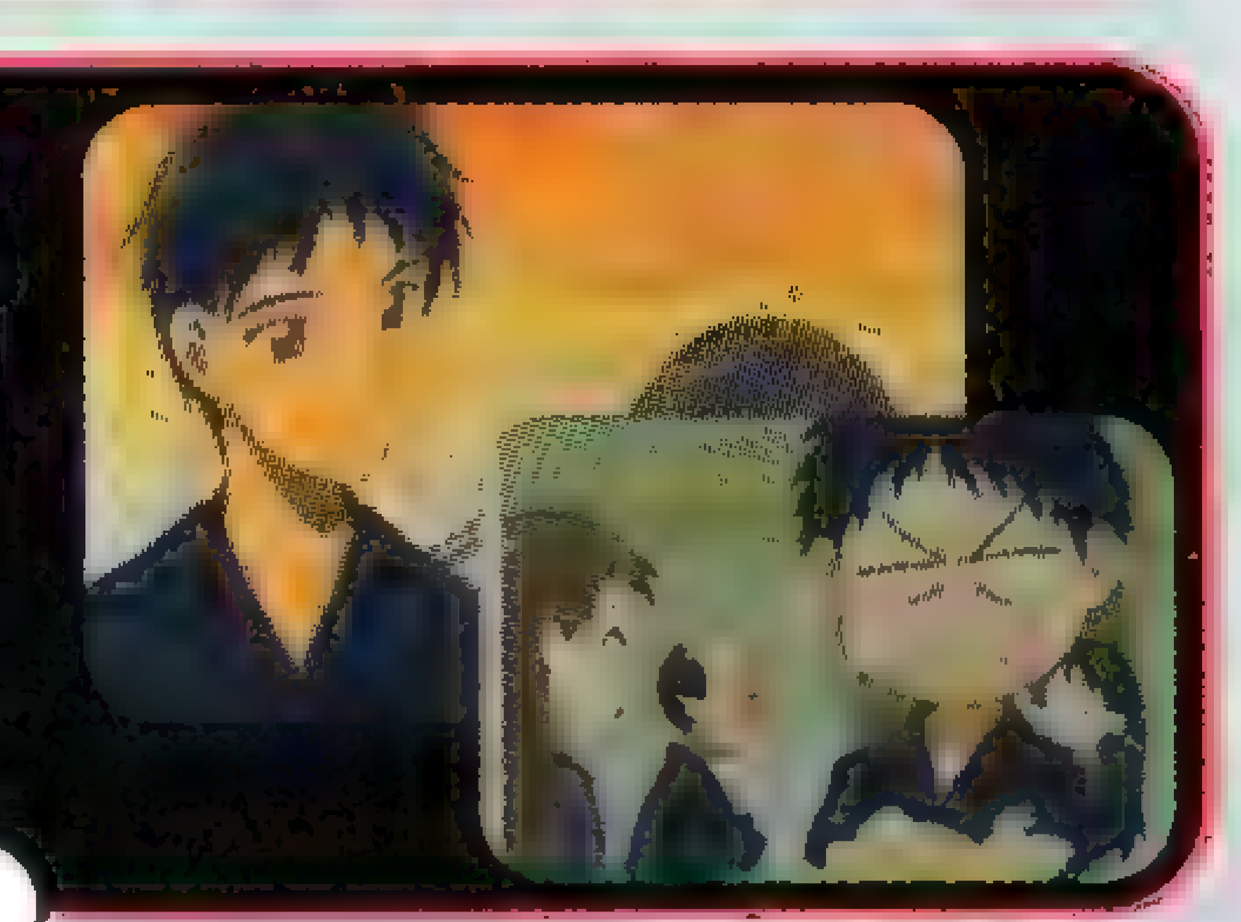
13 - La construcción de la felicidad



Aunque Tsubasa no quiere que sus padres se vuelvan a casar, se da cuenta que no tiene poder de decisión, y acepta conocer al que será su hermanastro. Este resulta ser un punky maloliente, que tiene una banda y por suerte no vuelve a aparecer. ¡Volvé, Arima!

Rating: 

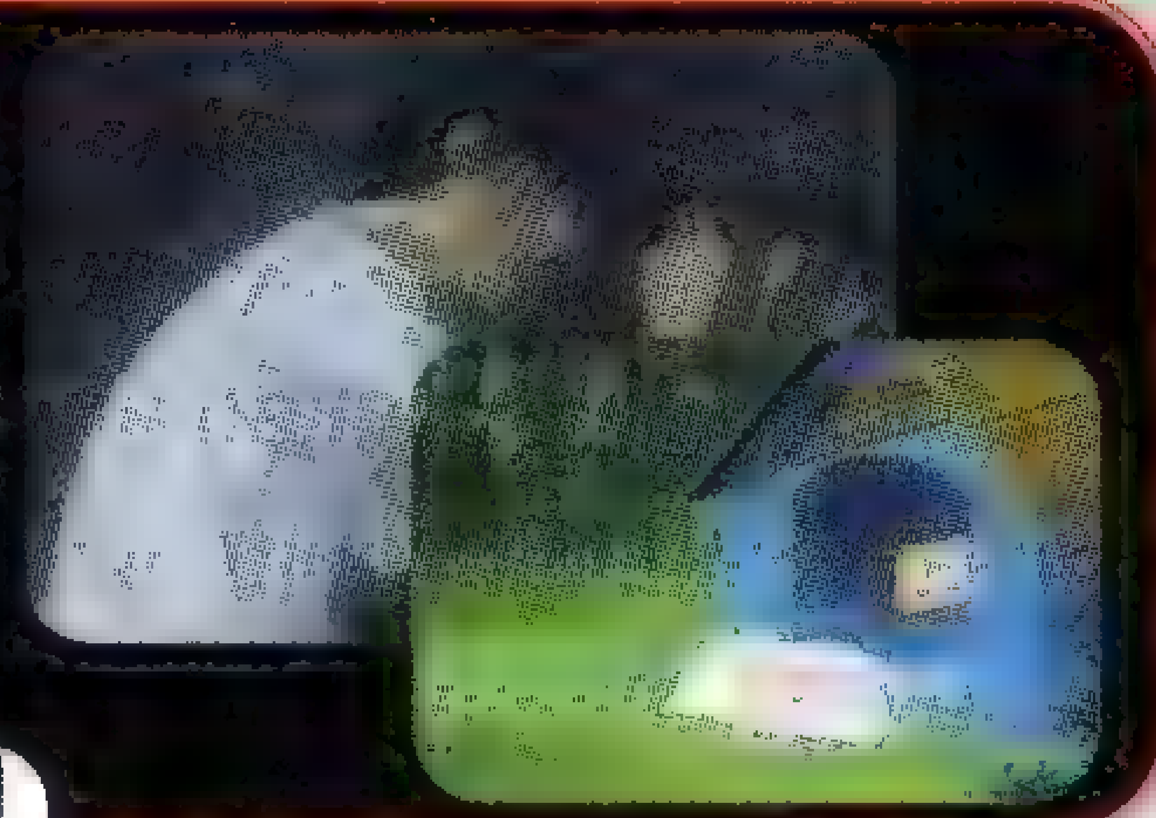
14 - Una línea que se estira hacia la eternidad



La familia Miyazawa va a visitar al abuelo paterno de Yukino, que tiene una rivalidad profunda con su padre. Muchas peleas y recuerdos. Nos cuentan la historia de cómo se conocieron la Sra. y el Sr. Miyazawa. Por suerte, éste es el último de los capítulos donde pasan al frente los personajes secundarios.

Rating: 

17 - El [illegible]



Yukino recibe una carta de Arima, en la que le cuenta que está por volver del torneo de Kendo. Esto hace a Yukino darse cuenta que sus sentimientos por Arima no son sólo espirituales. Arima llega coronado campeón de Kendo y Yukino lo rechaza, temiendo estas nuevas sensaciones que no llega a comprender.

Rating: 5/5

18 [illegible]



El capítulo que todos estábamos esperando! Arima tiene una reunión con sus familiares y lo tratan como si fuera un extraño. Luego se encuentra con Yukino y trata de propasarse con ella (¡cosa que no molesta mucho a nuestra heroína!). Una tarde, pocos días después, los padres de Arima dejan la casa sola, Yukino va de visita y...


Rating: 5/5

19 [illegible]



Dentro de 14 días empieza el festival de la escuela, y Yukino y sus amigas deciden preparar una obra de teatro, ¡una saga espacial tipo Yamato! Llega otro bello estudiante, transferido de otro colegio. Su nombre es Tonami y fue compañero de Tsubaki en la escuela primaria, aunque ella no lo reconoce. (Este capítulo está todo hecho con cartón pintado. ¡En serio!)


Rating: 4/5

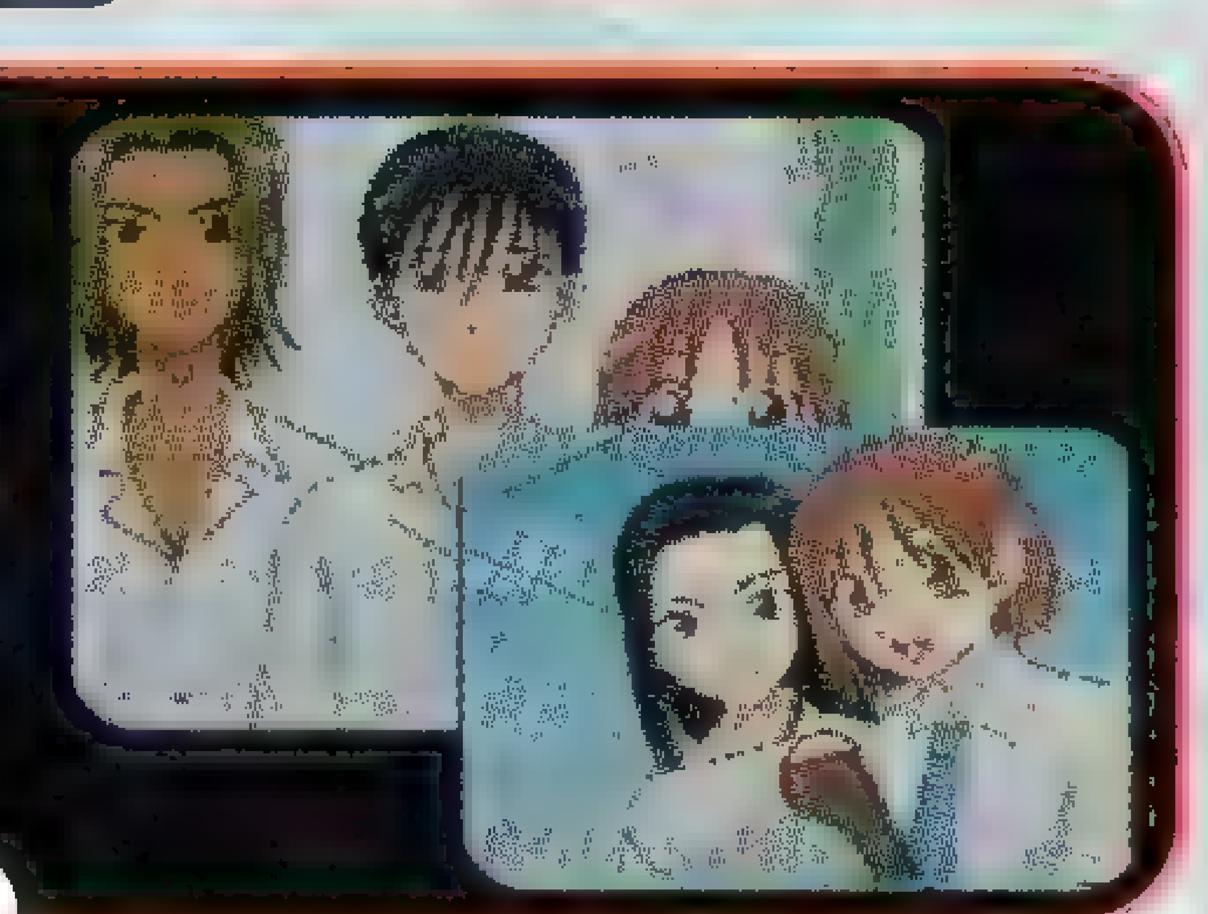
20 [illegible]



Tonami empieza a tener flashbacks de su niñez: resulta que era un nene gordito que miraba animé todo el día y todos los chicos le pegaban, pero Tsubaki lo defendía. Hasta que ella decidió hacerlo su esclavo.

Rating: 4/5

21 - 14 Días 3



Mientras Tonami sigue organizando su vendetta, Yukino se da cuenta de cuánto tiene en común con él, ya que los dos se esforzaron para ocultar sus personalidades y ser personas que no son. Arima está cada vez más celoso. Aya cuenta más detalles de su drama espacial y Yukino está cada vez más convencida de participar.


Rating: 3/5

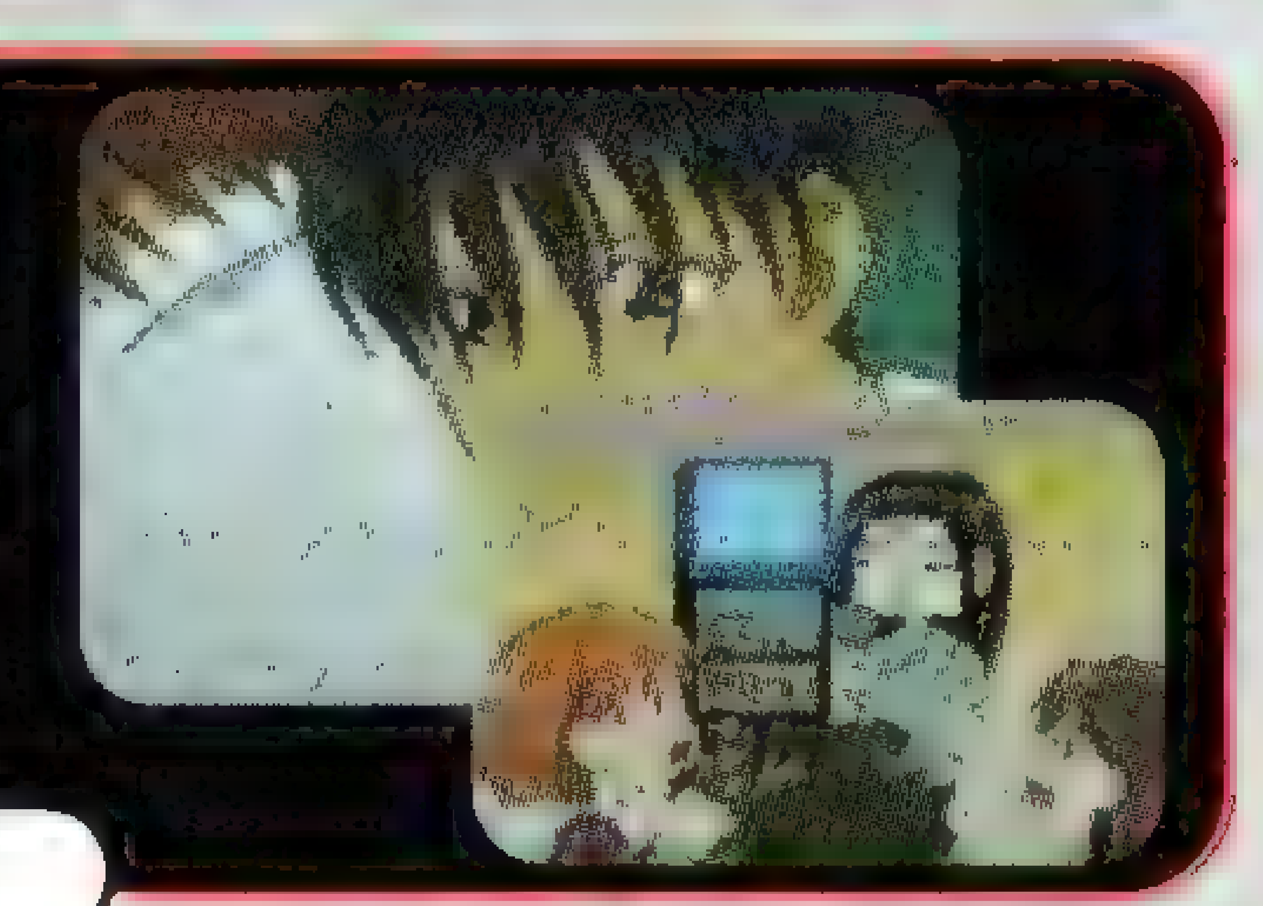
22 - 14 Días 4



Yukino decide participar de la obra y convence al resto de las chicas y engaña a un maestro para que les dé un salón para ensayar. Tonami escucha esto y le cuenta los detalles de su venganza a Yukino, que sigue viendo cosas en común entre ellos. Arima sigue preocupado, pero no dice nada.



23 - 14 Días 5



Siguen las preparaciones para la obra. Yukino va a ver a Arima practicar Kendo y lo tranquiliza un poco. Tonami sigue peleando con Tsubaki, que se empieza a sentir atraída hacia él. Yukino ensaya las líneas con sus hermanas y se va a dormir tranquila, finalmente satisfecha con su vida. No va a durar mucho.



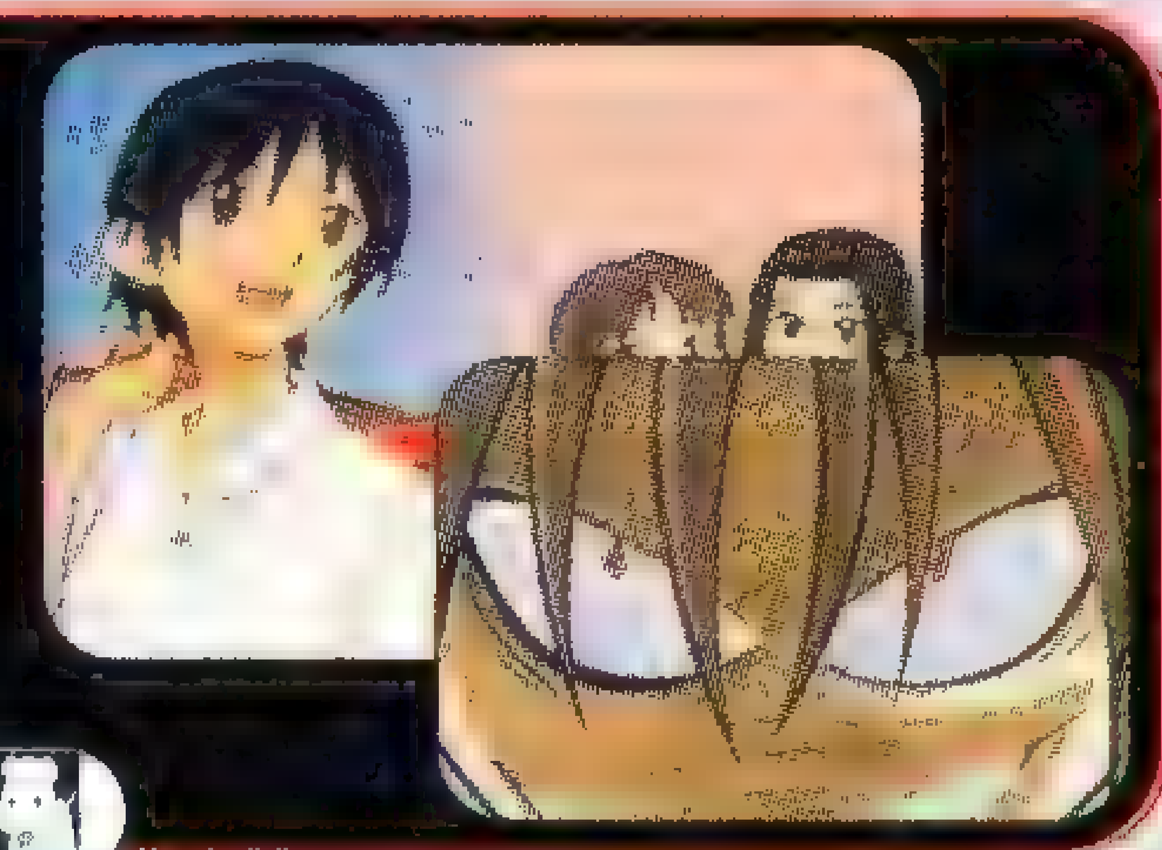
24 - Otro Escenario 1



Un capítulo en dos mitades. La primera es una larga meditación de Yukino sobre su relación con Arima, las cosas que los juntaron y lo mucho que crecieron los dos en este tiempo. La segunda parte son tres recopilaciones. Una de Tsuki y Kano, una del relator de voz profunda que habla del Japón y otra de Tsubasa, que se queja porque no aparece más.



25 - Otro Escenario 2



Capitulo con guionista invitado, ya que Hideaki justo tenía clases de karaoke. Tatsuo Sato, autor de Nadesico, nos cuenta una linda historia en la que la protagonista es Kano, la hermanita de Yukino, que no sabe qué pensar cuando descubre que una compañerita la sigue a todas partes.



26 - 14 Días 6



El esperado final resulta ser una especie de anticlimax ya que al terminar el animé, el manga todavía continúa. Este episodio nos deja tan perplejos como el final de Evangelion. ¿Está Hideaki Anno reflexionando sobre la transición de un manga al animé? ¿Es una meditación inconclusa sobre las relaciones adolescentes? ¿Se estará riendo de nosotros, nomás? Lo único que sabemos es que Karekano termina con imágenes del manga y voces en off que describen las emociones en juego.



TERMINAL DOGMA

¡El bajo es un instrumento de cuatro cuerdas!

En nuestras páginas han leído por primera vez acerca de esta nueva serie de ovas producidas por **Gainax**, la empresa detrás de los monstruos animados modernos como **Shin Seiki Evangelion**, **Kareshi Kanojo no Jijo**, y clásicos como el film **Honneamise no Tsubasa** (Royal Space Force) o producciones exclusivas para video como lo fuera la legendaria **Otaku no Video**.

Y como **Furi Kuri** consta tan sólo de seis capítulos (más una película), u ovas, como prefieran llamarlos, nos parece un momento oportuno para reflexionar un poco y hacer un alto en este alocado camino que ha llegado ya hasta su punto medio. En primer lugar, hay que destacar que la obra tomó al público por sorpresa: **Gainax** volvía a su tradicional sistema de productos de 'venta por catálogo' y no apostaba esta vez a un proyecto televisivo... todos pensamos entonces que se trataría de un lanzamiento menor, de esos que de vez en cuando salen al mercado para birlarnos unas cuantas monedas en pos de hacer viable algún otro trabajo de mayor envergadura. Los chicos de este estudio son expertos en eso.

Es suma: había grandes expectativas en **Furi Kuri** pero todos teníamos miedo de ser víctimas de alguna siniestra maniobra marque tinera.

Y aún más, el polémico y carismático **Hideaki Anno** (del que ya hablamos hasta el cansancio en las páginas de nuestra revista) no estaba ligado al proyecto, por lo que las dudas sobre la calidad de este animé crecían a pasos agigantados.

Nada más lejos de la verdad. Hoy en día, con los tres primeros capítulos en un lugar de privilegio dentro de nuestra videoteca y esperando con impaciencia el cuarto episodio, podemos decir que **FLCL** es simplemente una obra maravillosa, sacada, retorcida, original, fresca y divertida, ¡que pone a sus responsables en lo más alto del podio de los creadores de animé de todos los tiempos!

Nombres Raros para gente extraña

Cuando las primeras revistas de información llegaban a nuestras manos, poco era lo que se dejaba entrever sobre la serie. Los diseños de los personajes eran, como mínimo, rarísimos, unas bocas gigantes, labios gruesos, cigarros en los labios de las protagonistas y ojos desencajados. Un robot que tiene un televisor de cabeza y una camperita rokabilly horrible, bajos eléctricos y motitos de los sesentas.

Eso sí, minifaldas, muchas minifaldas...

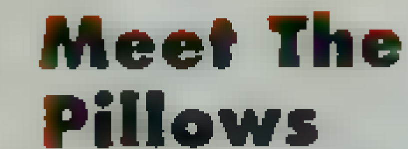


Kanchi, un robot todopoderoso cuyo aspecto nos obligará a llevarnos unas cuantas sorpresas.
Al parecer está 'sincronizado' de alguna manera con **Naota Nandaba**, el protagonista de la historia y es el único capaz de vencer a los mecas de la **Medical Meccanica**.



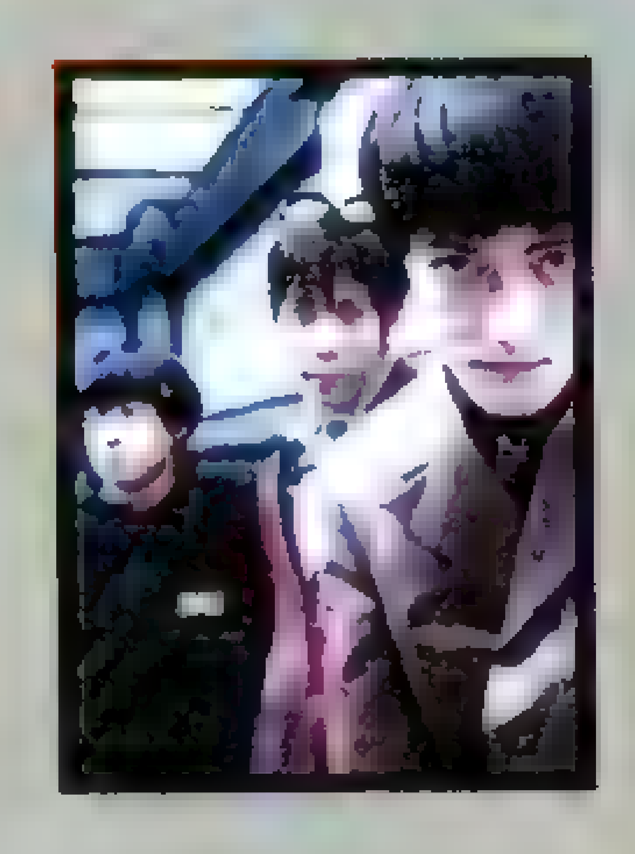
Haruko Haruhara
Una chica alienígena que cumple una misión de observación en el pueblo de los chicos... ¡pero que no obedece a ningún mandato de 'no intervención!'

1er. volúmen 'FLCL' 26/4
2do. volúmen 'Fista' 21/6
3er. volúmen 'Maruraba' 23/8
4to. volúmen 'Furi Kiri' 25/10
5to. volúmen 'Brassiere Blurring' 21/12
6to. volúmen sin fecha de salida ni título confirmado



Mamimi Samejima, oficialmente la novia del hermano del protagonista, extraoficialmente una chica conflictuada y con una extraña afición a los incendios.

Meet The Pillows



Vagando por las calles, mirando a la gente pasar, **Tsurumaki** pensaba cuál podía ser la soundtrack indicada para su amado proyecto **Furi Kuri**.

Caminaba y caminaba sin cesar, hasta que una mañana, dentro de su habitación, encontró un disco triste y solo en su ropero, abandonado, de un grupete con el que había sabido mover el esqueleto en sus años mozos. **The Pillows**, unos roqueros de ley, de la vieja escuela del ritmo nipón. Una banda para vos, una banda como vos, compuesta por **Takashi Hashimoto**, **Koji Iwata**, **Jun Suzuki** y **Fumihisa Natsuaki**.

Tanto los temas instrumentales como los cantados son francamente un acierto y brindan una atmósfera cruda y desconcertante a lo largo de cada episodio.



Tapa del CD con el tema de ending de la serie

El Primer Episodio FLCL

Naota Nandaba (12) es un chico tímido y retraído, todo lo contrario a las mujeres con las que terminará enganchándose.

Por un lado, está **Mamimi Samejima** (17), la típica minita conflictuada que se la da de destruida para llamar la atención.

Fuma todo el tiempo y, a decir verdad, se la nota un poco tocada, le tira onda a **Naota** y se lo quiere voltear, de eso no caben dudas, a pesar de ser la novia de su hermano... El hermano de **Naota** no aparece nunca... en la guía de personajes que acompaña al DVD nisiquiera está su diseño... tan solo dice **Furi Kuri**... ¿Qué significa esto? ¿Freak?

Ambos están debajo de una autopista que cruza la ciudad donde viven. Más allá, se ve el extraño edificio de la **Medical Meccanica**, una especie de hospital con forma de plancha a vapor.

Esto pinta raro, tal vez demasiado hasta para los que nos considerábamos advertidos. ¿Por qué vemos radiografías de la cabeza del pobre **Naota**?

De pronto, una motito amarillo anaranjada baja de la montaña a toda velocidad y se lo lleva puesto al pibe. La maneja **Haruko Harohara** (19), la chica del bajo a la espalda. Cuando se da cuenta de que dejó inconciente y todo aplastado a nuestro pobre Naota, se baja de la moto, empieza a hacer cosas raras y le chanta un beso.

Cuando el protagonista vuelve en sí, le asesta un nuevo golpe en la cabeza, esta vez con el bajo, y lo deja peor que antes.

Haruko se va como vino, y los

chicos vuelven a su casa.

Allí, **Naota** se encuentra con que su padre, un fracasado editor de fanzines de **Evangelion** (sí, tal cual), la ha contratado como ama de llaves. La noche siguiente Mamimi se descompone en medio de la calle. ¡Una sirena aúlla en el edificio de la Medical Meccanica y de la cabeza del pobre **Naota** surge algo terrible! Un robot con forma de mano gigantesca! **Haruko** no pierde tiempo y va a su encuentro para presentar batalla, misma que hubiera perdido si no fuera por la intervención de otro robot humanoide y con cabeza de tele que le da para que tenga.

Kanchi se llama el salvador, y termina haciendo de mucamo de **Haruko**... ¿me van siguiendo?... no les creo...

Episodio 2 - Fista

Luego de estos incidentes y ya que nadie se hace cargo de nada, las cosas siguen más o menos así: **Naota** está re traumado por las cosas que le salen de la cabeza, **Mamimi** se cuelga jugando con un pocket game llamado **Fire Starter**, que consiste en incendiar ciudades manejando al Angel Negro del Fuego.

Más tarde, **Haruko**, vestida como enfermera, le confiesa a **Naota** que ella es de otro mundo y que está cumpliendo una misión para **La Fraternidad**, y que el robot de la otra noche ha sido fabricado en la **Medical Meccanica**; aunque el chico mucho no le cree. **Mamimi** piensa que **Kanchi** es su ángel sal-

EN EL CD-ROM



¡Hemos incluidos varios fondos de pantalla, diseños de personajes e ilustraciones para furikear con la PC!



Staff
Diseño del proyecto: **Kazuya Tsurumaki**
Conceptos visuales y diseño de personajes:
Yoshiyuki Sadamoto
Directores de animación:
Tadashi Hirumatsu y Hiroyuki Imaishi
Diseño de Arte:
Ogura Hiromasa
Manga dibujado por:
Hajime Ueda
Realización/Producción:
Gainax/Estudio I.G

vador y le hace un altar con cigarrillos encendidos en el piso. Un nuevo incendio tiene lugar, como aquél que seis años atrás destruyera la escuela a la que asistían ella y el hermano de **Naota**. **Fista**... significa... 'Fire Starter'!... (¡incendiario... o incendiaria! Pirómana, bah) .De pronto, al anochecer, otro robot sale de la cabeza de nuestro héroe tal como **Haruko** lo había previsto al estudiar sus radiografías. Este es aún más grande que el primero y nadie puede con él... salvo **Kanchi**, ¡quien sufre una extraña transformación cuando se come a **Naota**! (y tras esto, adoptarlo como 'piloto'). Finalmente, el robot -ahora de color rojo fuego- logra vencer a la bestia mecánica y, tras salvarles el pellejo a todos, evacúa al protagonista (literalmente) en una escena que quedará para siempre en la historia del animé.

¡Y queda claro que **Kanchi** se la re banca!

Episodio 3 - Maruraba

Aparece un nuevo personaje de nombre **Ninamori** (12), hija del alcalde de la ciudad, sujeto que está a punto de ir a prisión y divorciarse de su mujer.

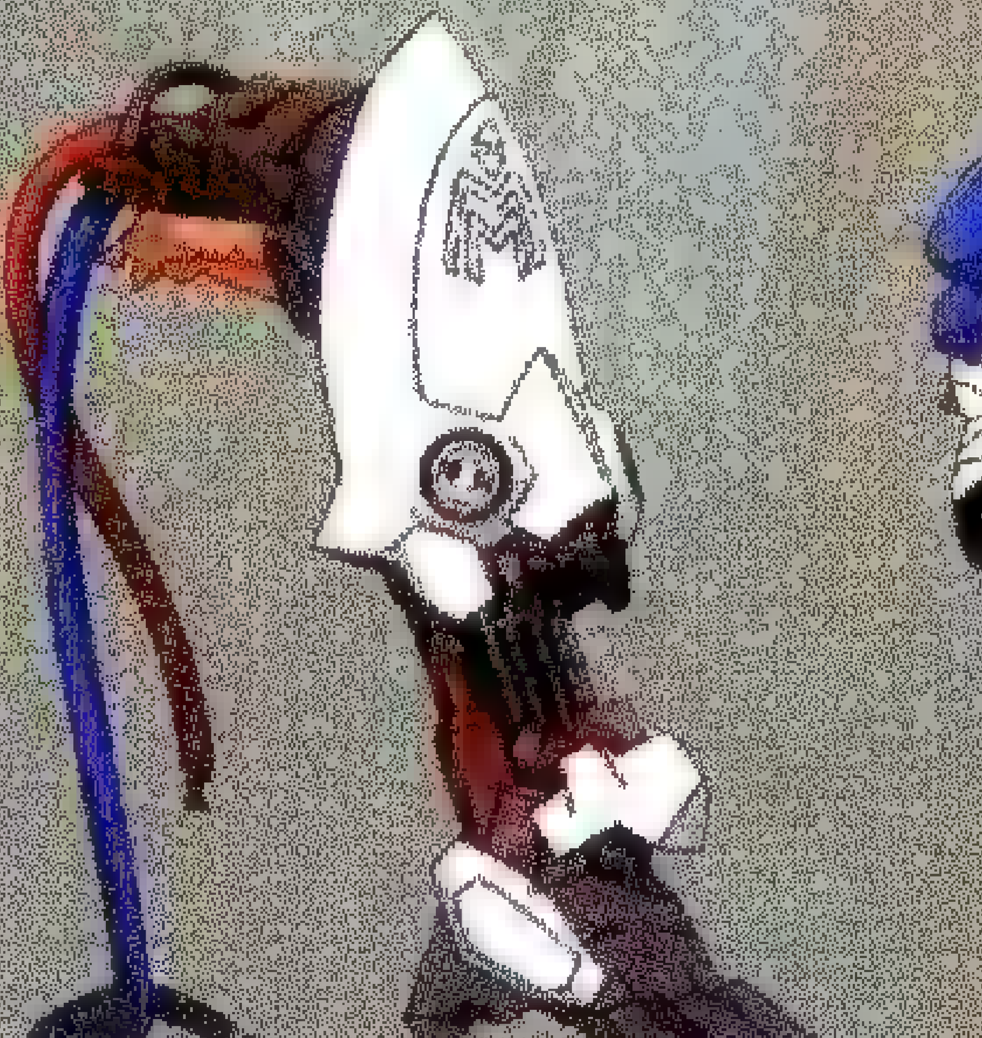
La chica está organizando una obra de teatro en la escuela y necesita actores para su puesta en escena. Las extrañas orejitas de gato que salen de la cabeza de ya saben quién es motivo más que sufuciente para incluirlo en la obra. En cuanto llega **Haruko**, la chica nueva se descompone como le pasara a **Mamini** antes... (¿estarán todos interrelacionados así?)

De pronto las orejas desaparecen de la cabeza del chico para aparecer en las de **Minamori**, ¡y tras ello lo inevitable! Otro terrible monstruo (esta vez con forma arácnida) aflora del marote de la chica! La obra se ve cancelada por razones de fuerza mayor y otra vez **Kanchi** se luce en la lucha.

Lo que vendrá

De aquí en más, **Furi Kuri** puede consagrarse como la mejor serie del nuevo milenio o caer en una seguidilla de sin sentidos y paradojas, a lo que estamos resignados. ¡Espe- ramos realmente que esto no suceda!

La moto **Vespa** de **Haruko** en más de una ocasión nos hace pensar que puede llegar a tener vida propia...



MM Robot #1

MM Robot #2

MM Robot #3

LLEGARON AL PAIS LAS CHICAS DE HENTAI Y XPARODIES



País de origen:
Japón
Lugar de Estadía:
Kioscos y Comiquerías
Objetivo:
Que disfrutes de ellas...



VENTA MAYORISTA: Ulrico Schmidel 5620 (1440) - Capital Feder
WEBSITE:www.larevisteria.com.ar E-Mail: info@larevister



Y TE
ESTAN ESPERANDO...
PASSPORT
2 2 1 1 1 5 5 7
NUMBER: 22111557N
SURNAME: Lee
GIVEN NAMES: Kei
NATIONALITY: Japan
DATE OF BIRTH: 29/03/76
PLACE OF BIRTH: Tokio
MARITAL STATUS: Single
SEX: F
SIGNATUR
al - Tel./Fax.: (54-11) 4642-5130 / 4643-0010
ria.com.ar

ART BOOKS

Nadesico: Prince of Darkness Gekinade Zenbu



En esta ocasión nos ocuparemos de dos libros de arte. El primero de ellos es el que contiene gran cantidad de diseños e ilustraciones, sobre los cuales se basaron los animadores a la hora de llevar al celuloide la pelicula de **Nadesico**, **Prince of Darkness** (estrenada en el año 1998).

El volúmen corresponde a la colección **100% Newtype** de la conocida editorial **Kadokawa**, y su punto fuerte son sin dudas las páginas dedicadas a los diseños de las flotas y artefactos bélicos, tanto terrestres como enemigas. Sorprende realmente ver tantos robots y naves (varias docenas) que en el film apenas si el ojo llega a registrarlas.

Todas ellas están representadas a color y en blueprints para delicia de los aficionados a dibujar mecas, quienes sin dudas encontrarán vestigios de varias series de animé famosas como **Gundam** y **Uchu Senkan Yamato**, al mismo tiempo que claras influencias de programas televisivas al estilo **Star Trek**.

El resto del libro se compone de los consabidos diseños de personajes, unas pocas ilustraciones y fotos de la pelicula, nada que nos vuele la peluca pero interesante de tener si lo conseguimos a buen precio.



EN EL CD-ROM

¡Las mejores imágenes de este libro las encontrarán en el CD junto con otras pics de la serie televisiva!





Magic Knight Rayearth



Y ahora le toca el turno a las **Guerreras Mágicas**, un programa que sabemos tiene muchos seguidores pero de la que desgraciadamente es muy difícil encontrar material gráfico.

Un buen ejemplo es este **Magic Knight Rayearth Animé Album** de la editorial **Nakayoshi Media Books vol. 19**; el primer tomo de esta colección que ofrece entre sus páginas una buena cantidad de fotos de la serie, bocetos de los personajes tal cual como aparecen en el animé y no extraídos de los mangas de **Clamp** como nos presentan otros títulos, más fáciles de conseguir, dedicados a las ilustraciones realizadas por este grupo de artistas.



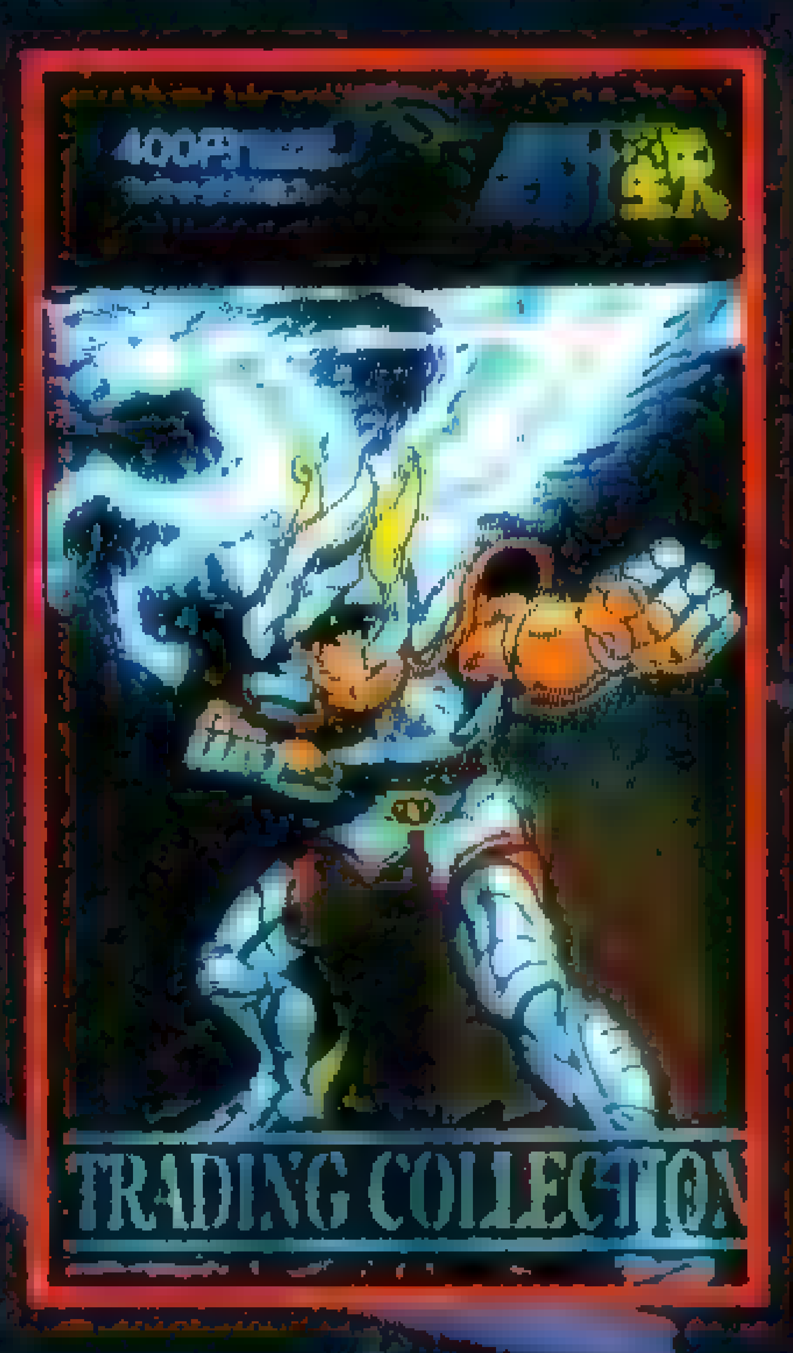
Con todo, se echan de menos imágenes completas (trae tan sólo un poster desplegable) ya que el libro se centra en narrar más o menos con detalle lo que ocurre en cada uno de los capítulos.

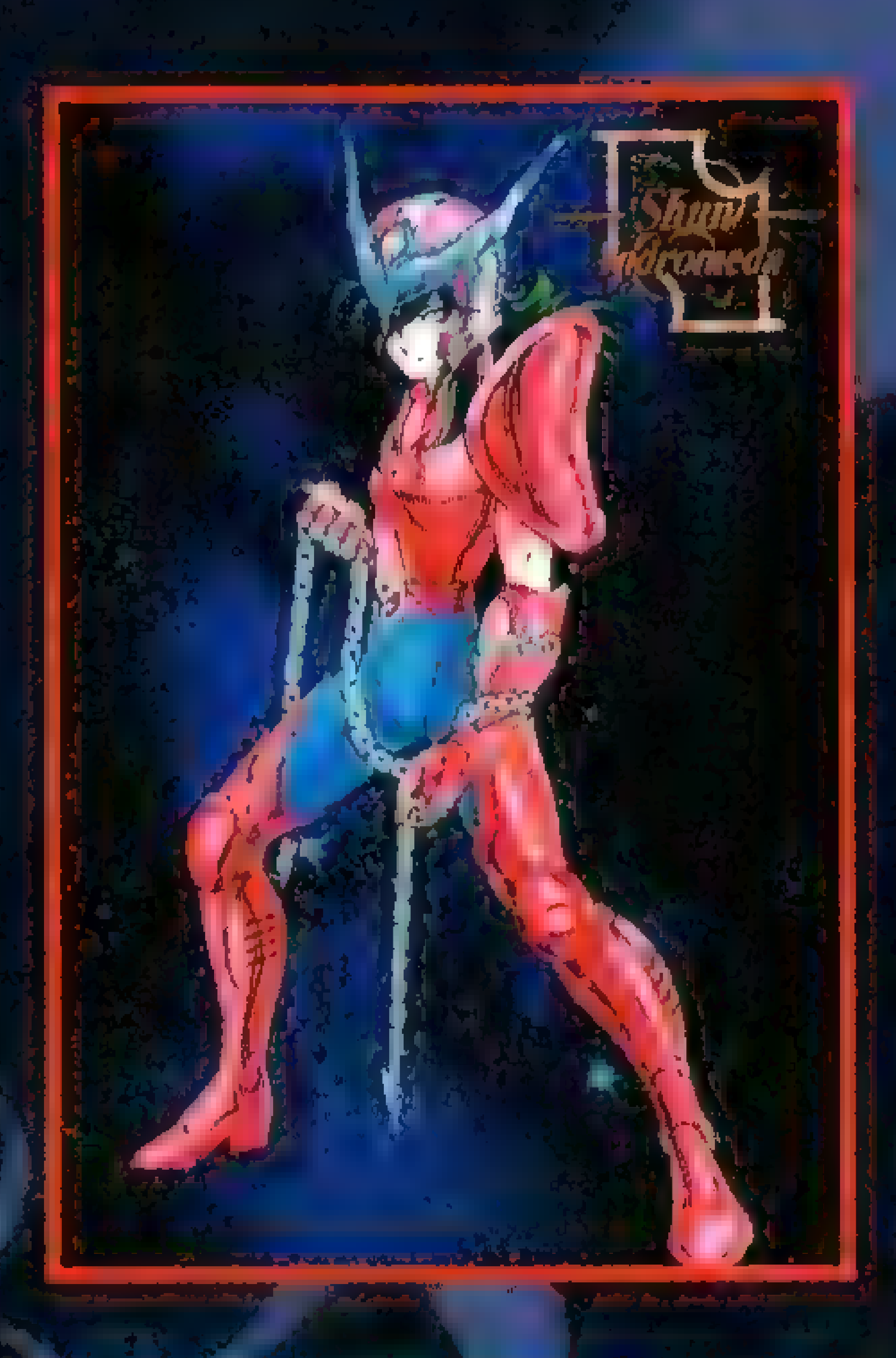
Si te caben las guerreras, esta colección te va a ser imprescindible, por eso te lo recomendamos. Como sabemos que no es tan fácil de conseguir, hemos incluido algunas imágenes en el **Data Disc**, ¡espero que las disfruten!



CHECK LIST

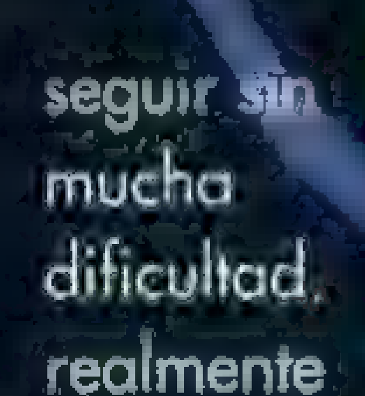
¡Recién salidas en Japón te mostramos las nuevas cards de Saint Seiya!

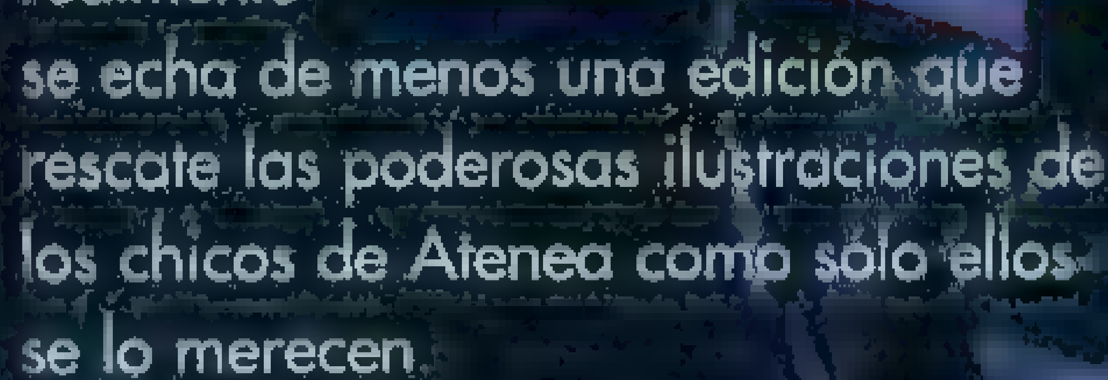




Si hay algo que realmente puede llegar a enloquecer a cualquier coleccionista de animé, es encontrar buenos libros de arte sobre la genial obra concebida **Masami Kurumada** y llevada al nivel de leyenda por el talentoso **Shingo Araki**.

Si bien existen algunos animé books de las películas (todos estos tipos de libro son hechos a partir de fotomontajes de los films o episodios que los resumen narrativamente y suelen estar acompañados por algunos diseños y posters desplegables) y el famoso libro de Kurumada 'Burning Blood' puede llegarse a conseguir sin mucha dificultad, realmente se echa de menos una edición que rescate las poderosas ilustraciones de los chicos de Atenea como sólo ellos se lo merecen.

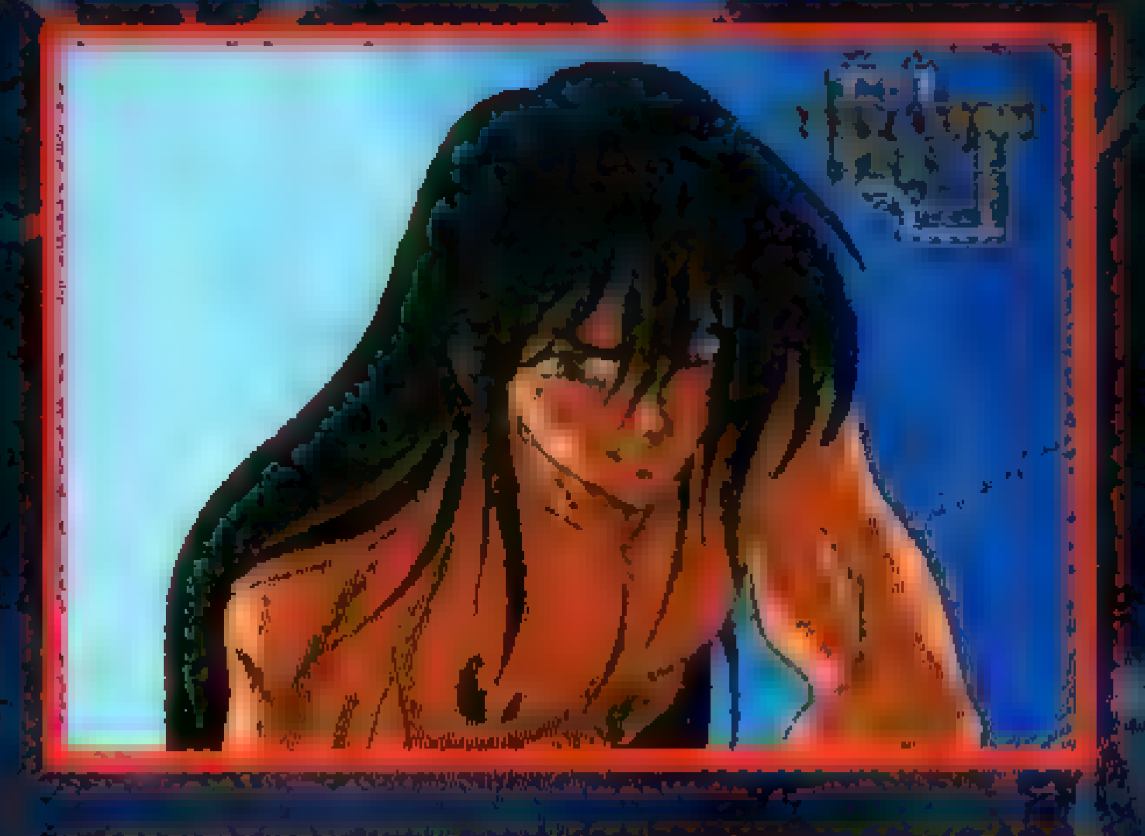




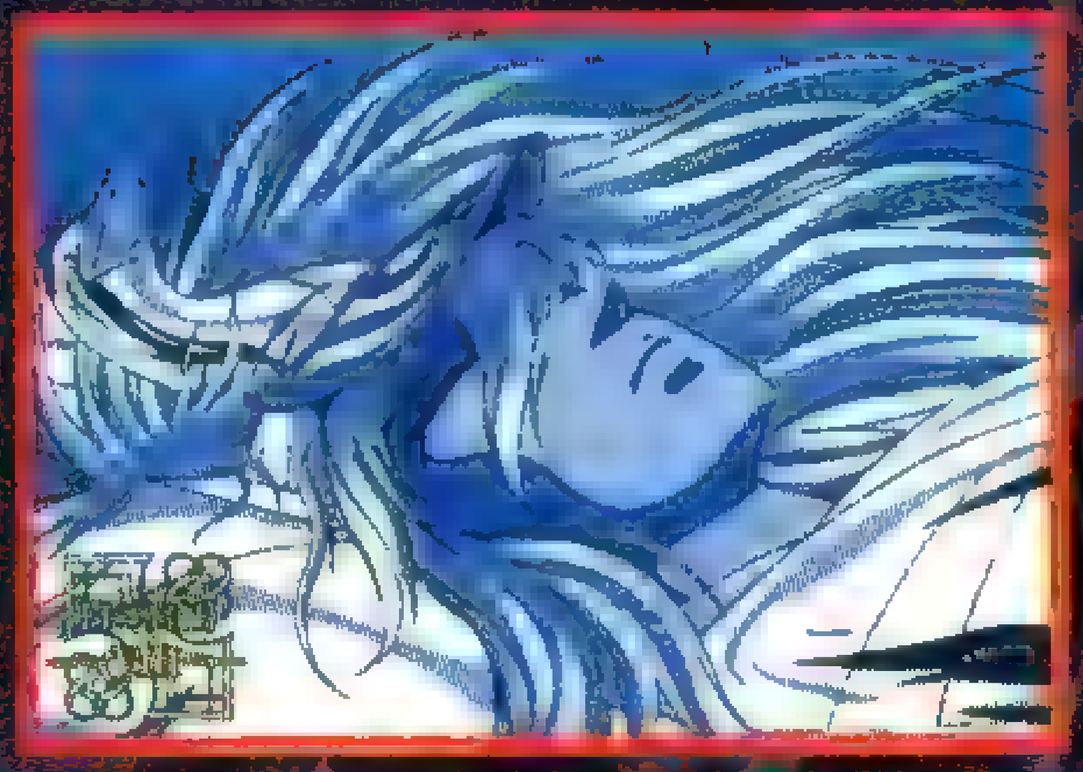
¡Es por eso que esta nueva serie de trading cards recientemente aparecidas en Japón, y que de a poquito va llegando a las comiquerías de nuestro país, ha sido la mejor noticia en años para los seguidores de esta serie!

Las mismas son, como es de esperar, de una calidad sorprendente, algo que ni en sus más fantásticos sueños podrían llegar a alcanzar las gastadas imprentas del **Señor Navarrete**!

Afortunadamente para nuestros bolsillos, la colección no es muy extensa ya que la misma se compone de 108 cards, clasificadas de la siguiente manera: 45 tarjetas con

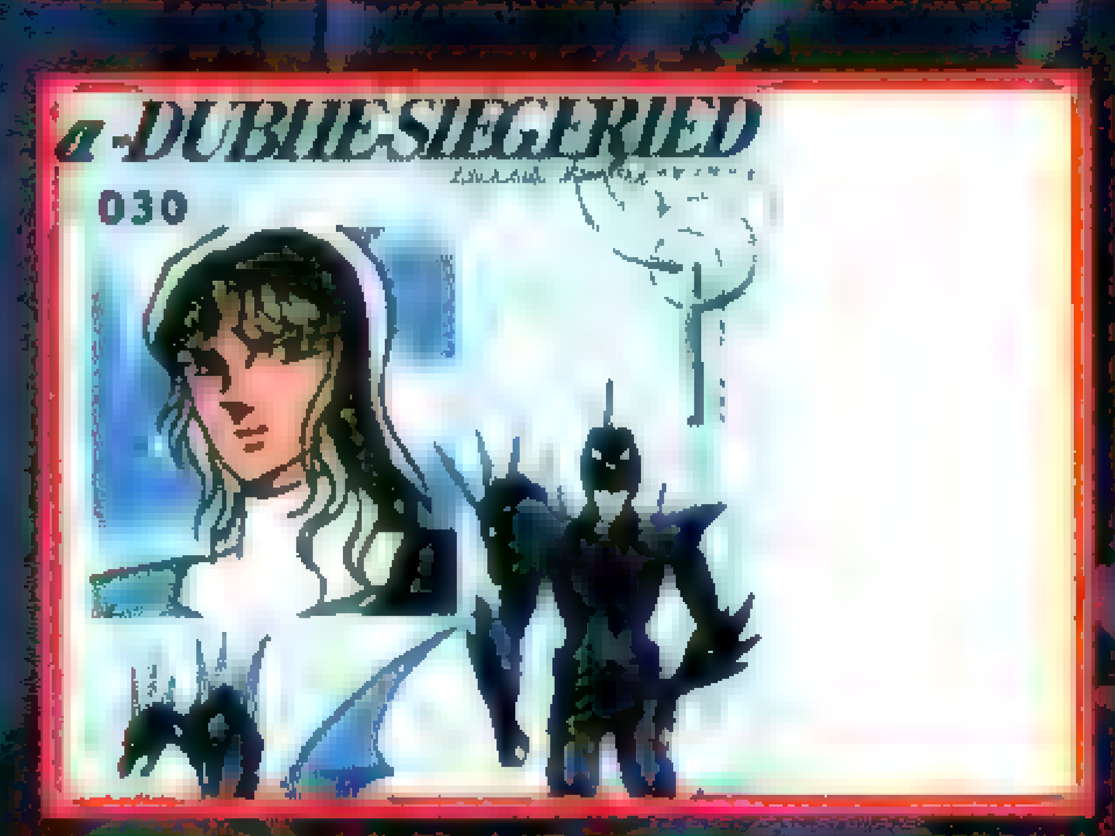


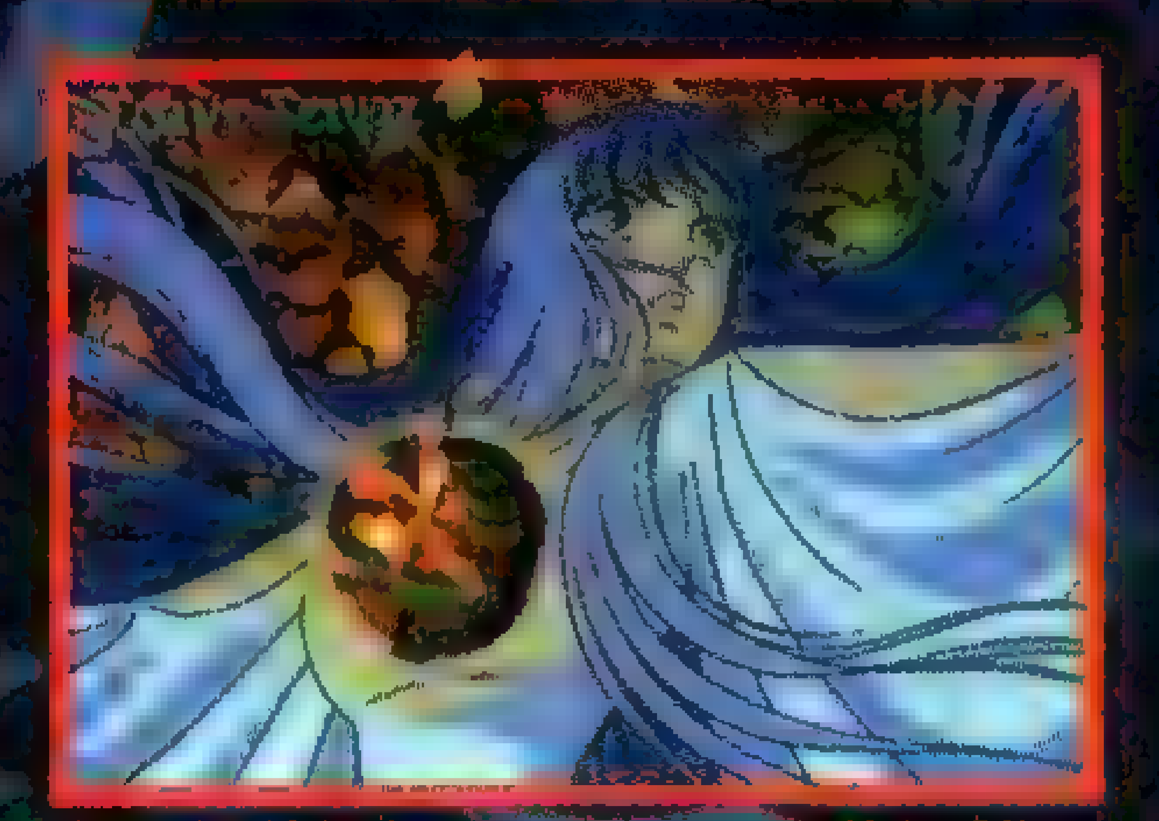












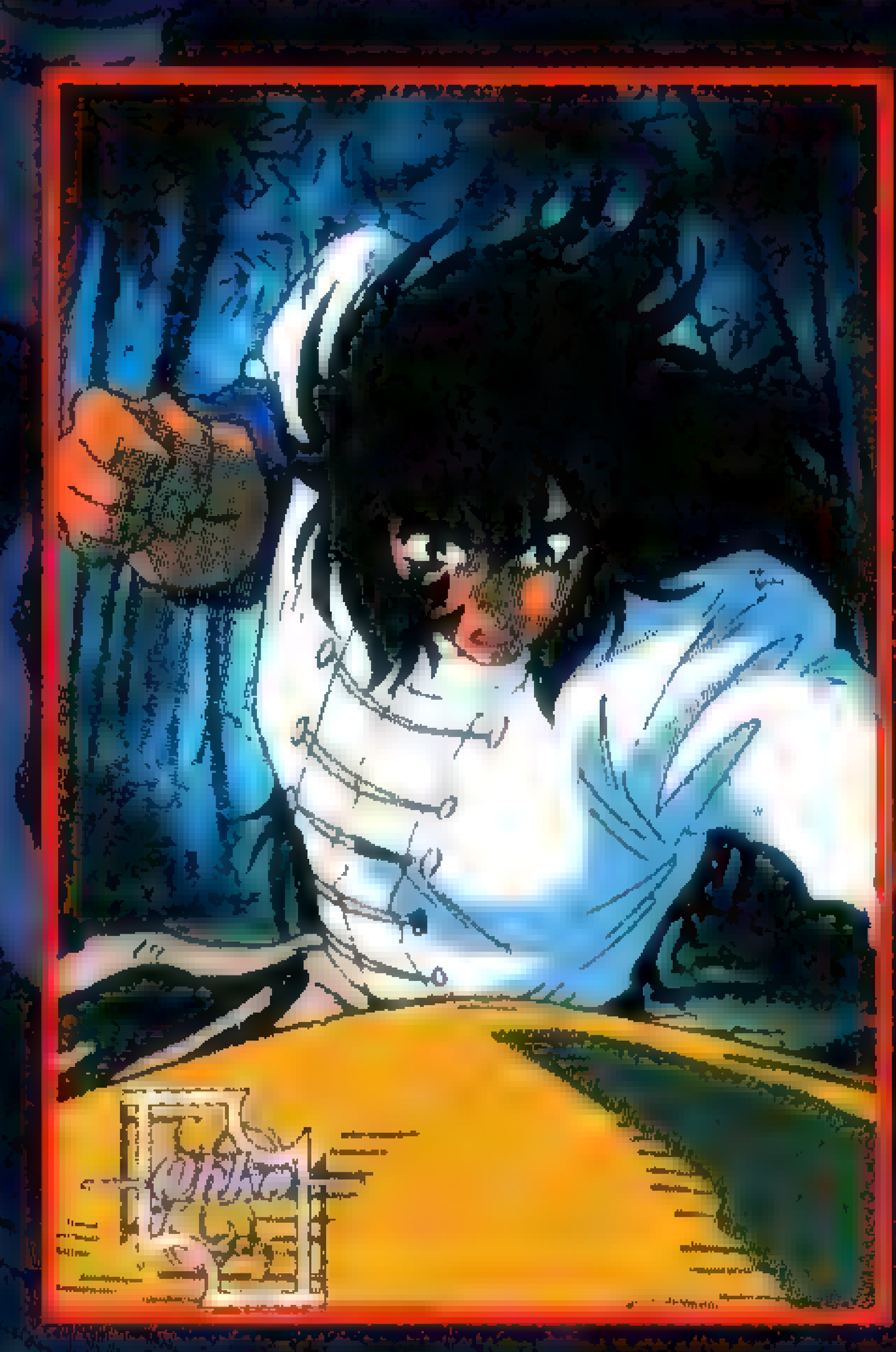






EN EL CD-ROM

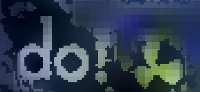
Para vuestro deleite hemos incluido varias de estas cards entre los archivos gráficos del Data Disc para que las puedan ver en todo su esplendor!

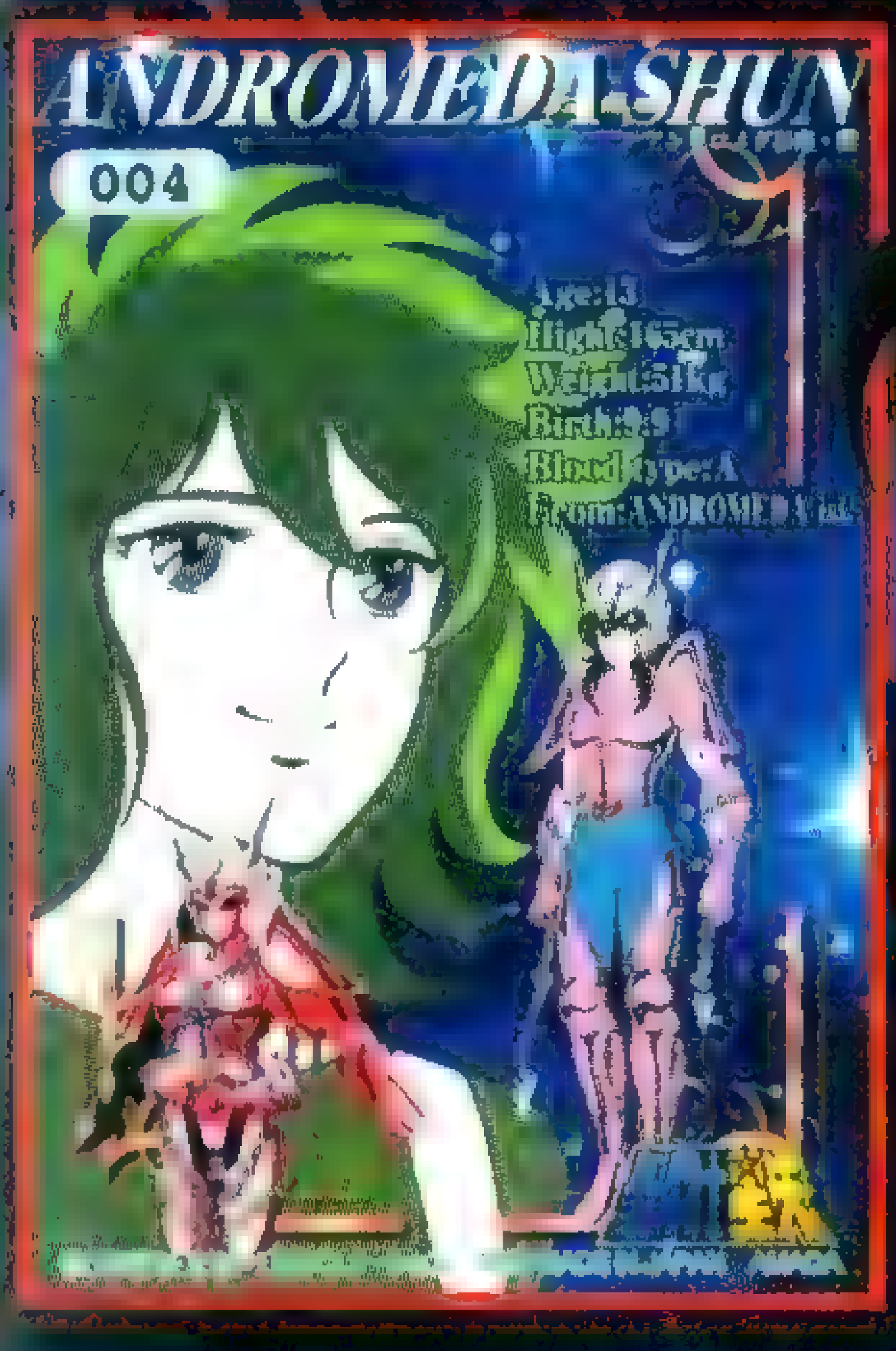


diseños de personajes, 45 con la historia de la serie (abarcando las tres sagas televisivas y todas las películas) y finalmente 18 especiales.

Como pueden apreciar por las reproducciones de estas páginas, tanto el frente como el dorso de cada trading card están cuidadas al máximo detalle, y como podrán imaginar los especiales brillantes son una verdadera maravilla.

La empresa que las edita es la famosa compañía **Amada**, con la bendición del gatito de **Toei**, responsable de esta producción animada, entre miles de otras.

Bueno, Caballeros, ya saben lo que tienen que hacer, ¡así que a romper la armadura del chanchito y a dirigirse raudos a las doce casas de cómics de su zona en busca de estas magníficas ediciones niponas que tanto falta venían haciendo! 





NO PAIN(T)

Primera parte de una nota sobre modelismo gasolero: ¡Evangelion por dos pesos!







Las fotos que acompañan esta nota son imágenes de la maquinaria bélica en las que se inspiraron los creadores de **Eva** para hacer el octavo episodio.

La serie y las películas de **Evangelion** están plagadas de escenas en las que podemos basarnos para realizar maquetas y dioramas. El amor por los detalles y los modelos a escala (el director de esta obra de culto, **Hideaki Anno** [illegible] hace evidente en cada escena donde aparece alguna máquina. Uno de los capítulos más ricos, desde este punto de vista, es el capítulo 8: '**Asuka llega a Japón**', donde la flota del Pacífico de las Fuerzas Armadas de las Naciones Unidas transporta y (supuestamente) protege al **EVA 02** desde Alemania junto con su piloto, **Soryu Asuka Langley**, y a **Ryohji Kaji** (un ex novio de **Misato**, [illegible] **Gendo Ikari** [illegible] formada por todo tipo de barcos rusos y americanos (no llego a distinguir si hay de otras nacionalidades) y aviones y helicópteros en su mayoría de fabricación rusa.

Desde el comienzo del capítulo vemos que existe una predilección por las aeronaves rusas, cuando nos enteramos que el helicóptero de transporte que lleva a **Misato** y compañía es un '**Mil 55**' (según algunas traducciones es un **Mig 55D**), que si bien no existe en el mundo real, lleva una designación inconfundiblemente rusa. La flota es inmensa, siendo sus naves más pesadas cinco portaaviones y cuatro acorazados. El buque insignia es el **CVN 075 'Over the Rainbow'**, un súper portaaviones nuclear con un nombre ridículo (¡inspirado en el título de una canción que cantaba **Julie Garland** en el **Mago de Oz**!), que bien podría ser de la misma clase que los actuales de la clase **Nimitz** de la armada de los Estados Unidos (de hecho el **CVN 75** es hoy en día el nuevo portaaviones nuclear '**Harry S. Truman**'). Sobre la cubierta de este barco se puede distinguir que el principal avión embarcado es el '**Su-33 Sea Flanker**', que hoy en día es el caza embarcado en los portaaviones rusos de clase **Kutnezov**. Linda mezcla... y es más, el tema con las aeronaves rusas no termina ahí ya que cuando la cosa se pone fea, vemos que **Kaji** se las toma llevándose la preciosa carga (motivo del ataque del ángel) en un avión de despegue vertical ruso biplaza, un **Yak 38U Forger B**. También si miramos atentamente, en el carguero que transporta al **EVA 02** hay un helicóptero parecido al **Mil Mi 4**, obviamente ruso.

Si a alguno se le ocurre hacer un modelo del portaaviones, su-

Por Pablo A. Castro

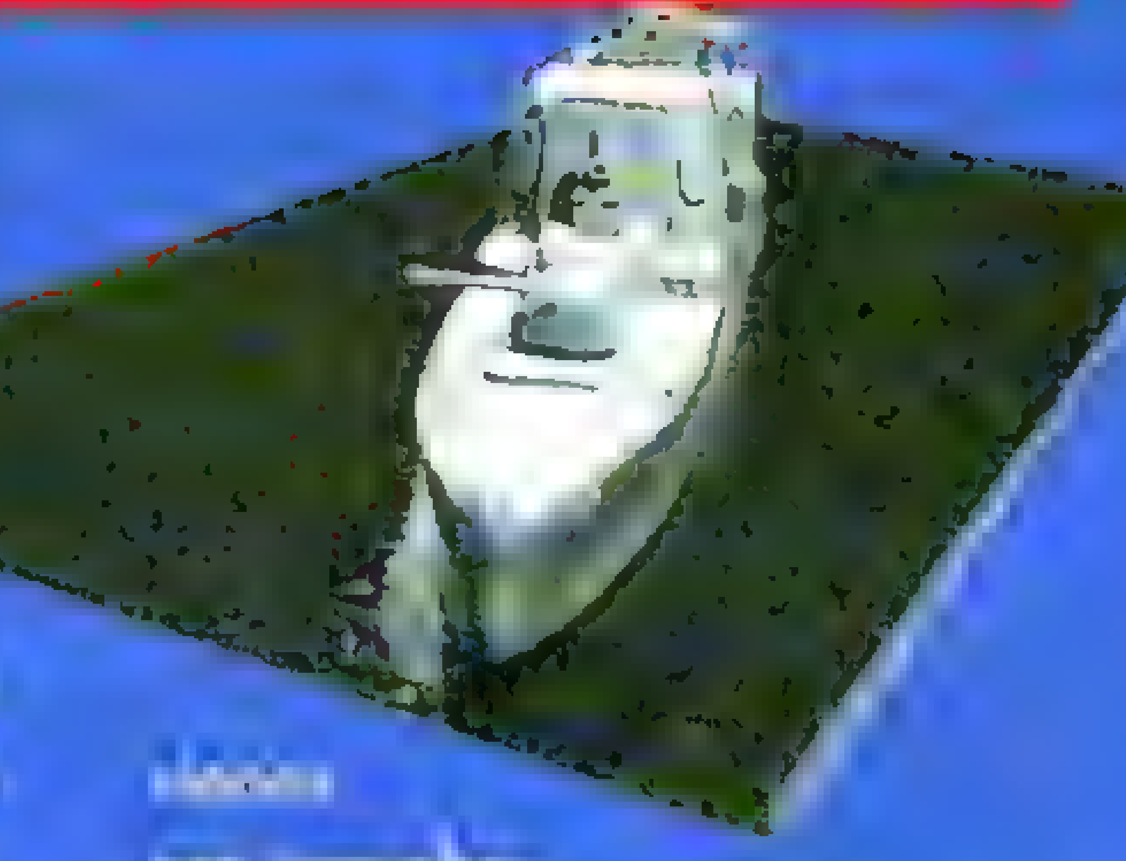








[illegible]





¡Una Valkyria nueva en escala 1/72!

La prestigiosa empresa japonesa de modelos a escala **Hasegawa** anunció que en Noviembre de 2000 sacará a la venta un modelo del **VF-1 Valkyria** en modo avión de **Ma-cross** en escala 1/72.

Esta primera versión será el **VF-1 A** de **Hikaru Ichijo/Rick Hunter** con marcas en rojo y negro sobre fondo blanco de la película '**Macross: Do you Remember Love?**'.

Un segundo lanzamiento está pautado para Diciembre de este año y consistirá en el **VF-1J** de marcas roja sobre fondo blanco que **Hikaru/Rick** vuela en la serie de TV. No sería extraño que vayan sacando poco a poco el resto de los modelos que aparecen en la serie y en la película tal como el **VF-1S** de **Roy Fokker**.



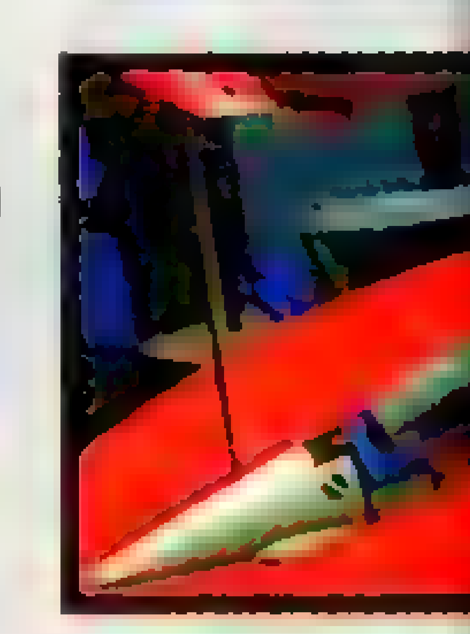
El kit tendrá 135 piezas, las cuales para un avión a esta escala son muchísimas (para que se den una idea un **F-14 Tomcat** de esta misma marca, del que el **VF-1** tiene más de una cosa en común, tiene 100 piezas y es el mejor **Tomcat** que pueden encontrar en 1/72) por lo que podemos inferir que el nivel de detalle será inigualable, como es costumbre en los modelos de **Hasegawa**.

De esta manera será el primer modelo totalmente nuevo (hubo reediciones) en plástico inyectado dedicado a **Macross** en 16 años (si no contamos los **SD-Super Deformed** de 1999) y el primero a esta escala del **VF-1** en modo avión (si no tenemos en cuenta las versiones transformables).

El precio previsto: 1600¥ (unos $15, en **Japón** y, estimo, acá un poco menos del doble).

¡Ya hay algunos malayos ofreciendo preórdenes en algunos negocios de Japón, así que estén atentos!





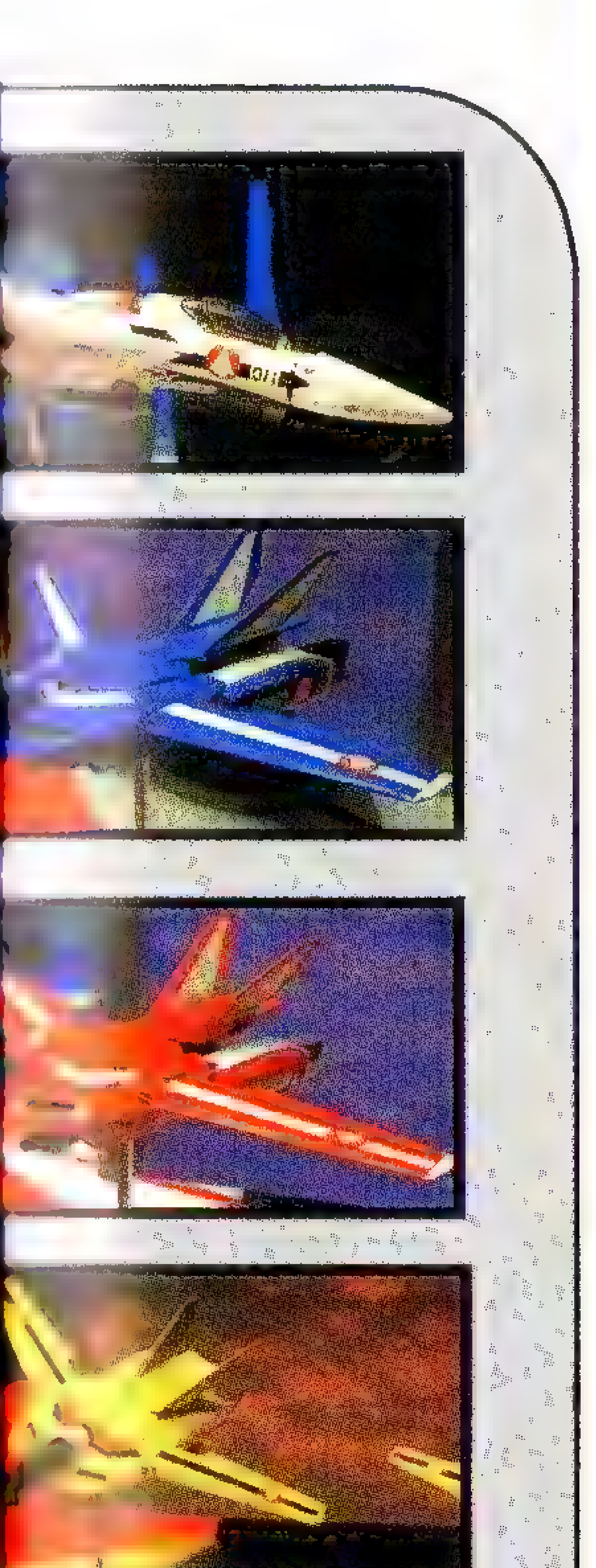




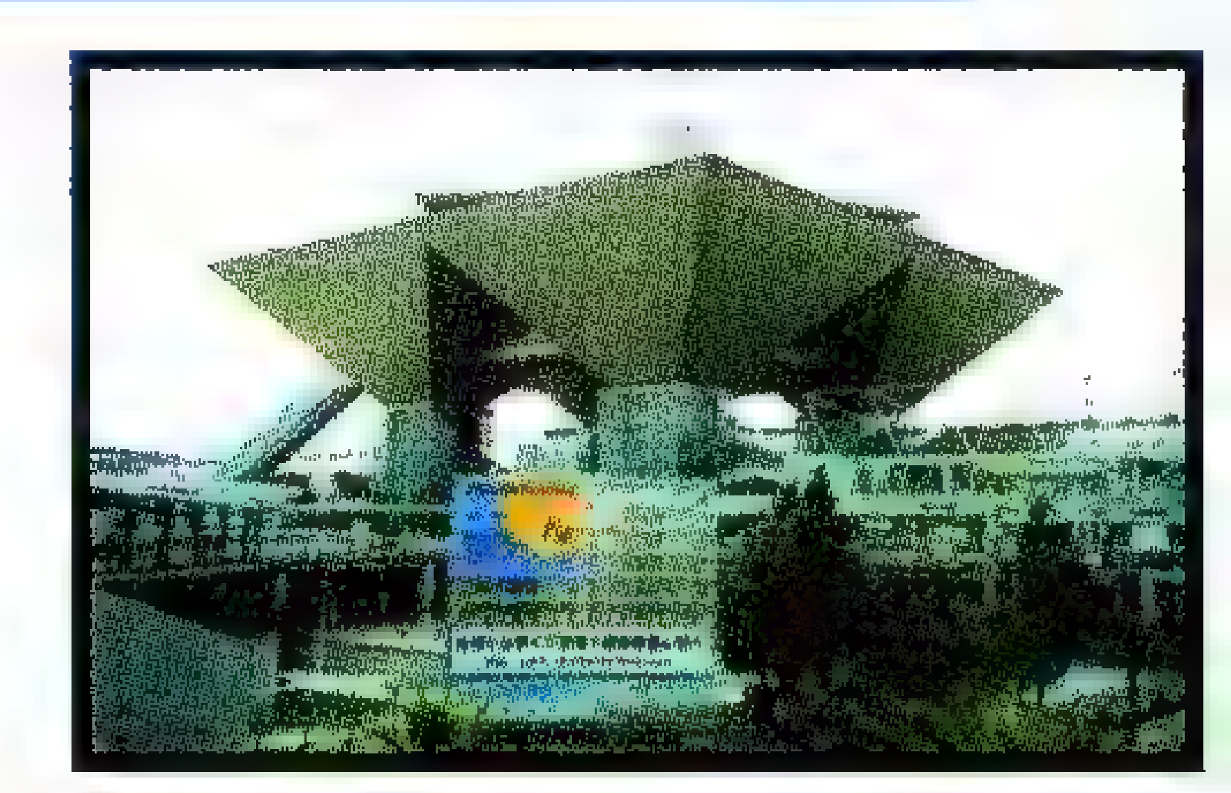
puede imitarse la superficie del mar con yeso o masilla. Para obtener una superficie transparente que imite muy bien el mar, lo pinté por abajo con azul marino y por arriba le di una mano de barniz acrílico verde transparente de **Gunze**.

Antes de pintar de azul la base, pinté la silueta y la estela del barco en blanco para dar la sensación de espuma. Elegí una dirección del barco diagonal con respecto a los lados de la placa de acrílico ya que así se logra una mayor sensación de desplazamiento.

¡En el próximo número veremos como ha quedado el modelo, hasta entonces!



Summer Wonder Festival



Con ese nombre se conoce a la exposición más importante de **Tokio** concerniente a la exhibición de modelos a escala, maquetas y todo tipo de juguetes relacionado con las series de animé de todos los tiempos, algo así como una **Fantabaires Mega**, pero sólo para muñequitos y figuras a escala, celebrada en el mes de Agosto de este año.

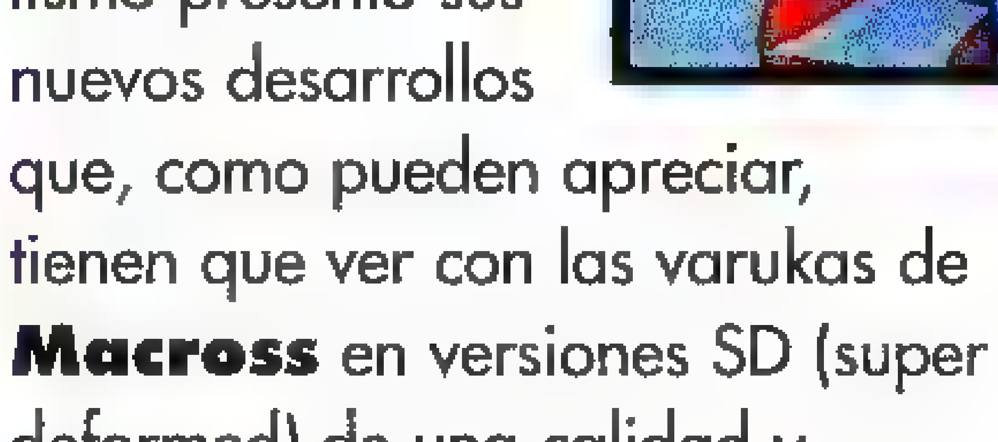


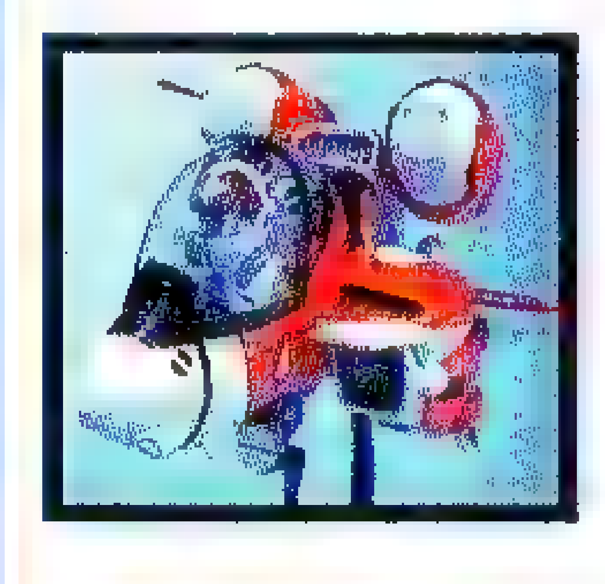


¡Los fanáticos se amontonan horas antes de que las puertas se abran para no perderse los ítems exclusivos que allí se ponen a la venta y que se agotan en cuestión de minutos!

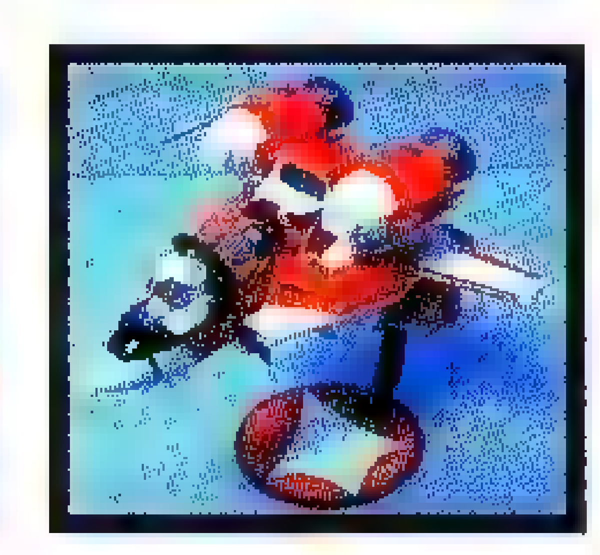


Este año, la figura más codiciada fue el **Black Optimus Prime** (el líder de los **Transformers**) en versión negra y de edición exclusiva para la feria, fabricada por la empresa **Takara**.



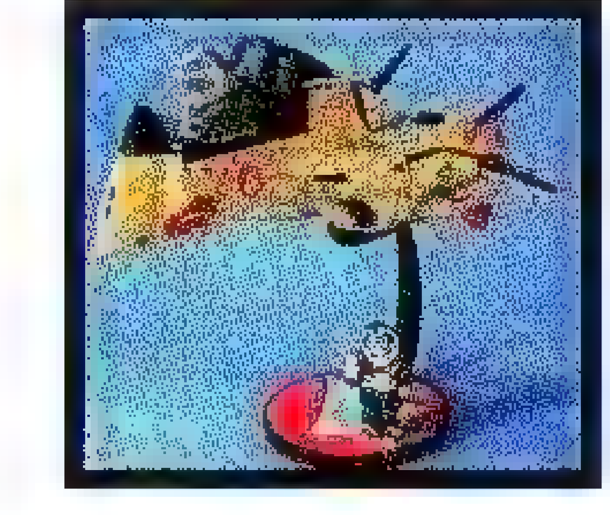


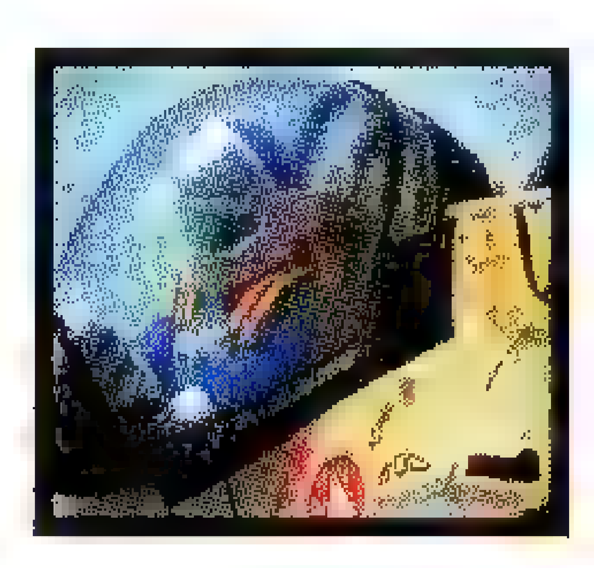


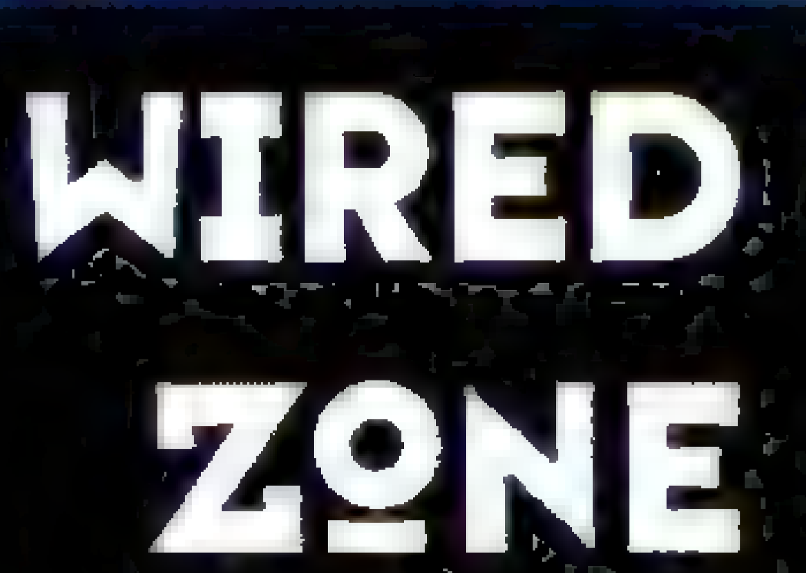


Pero las sorpresas no terminaron allí. ¡Una prestigiosa firma de modelismo presentó sus nuevos desarrollos que, como pueden apreciar, tienen que ver con las varukas de **Macross** en versiones SD (super deformed) de una calidad y detalle alucinantes!

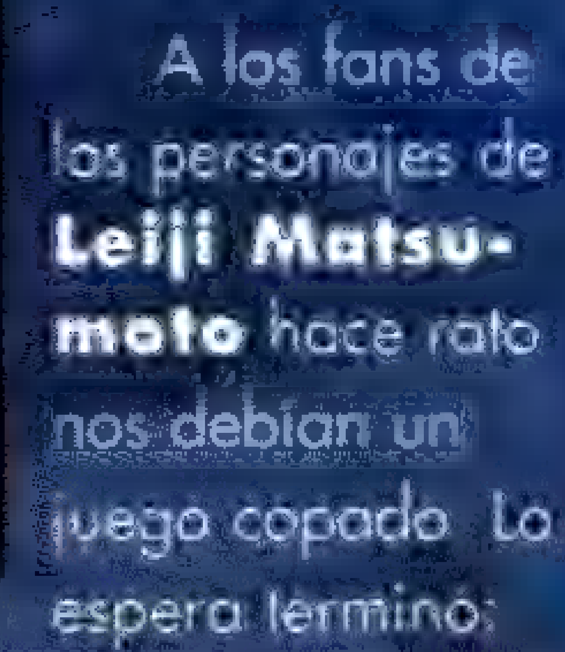
Los modelos presentados para la ocasión fueron el emblemático **VF-1S Skull Lider**, el **VF-1A** y en exclusiva el **YF-19** de **Isamu Dyson** de la serie de ovas **Macross Plus**. Como se imaginarán, no eran éstas las únicas joyitas presentadas por esta empresa, ¡además su catálogo incluye réplicas a escala (no SD) de la nave-dirigible de **Queen Emeraldas**, la **Arcadia** del **Capitán Harlock** y obviamente una legión impresionante de **Gundams**!







Cosmo Warrior Zero



A los fans de los personajes de **Leiji Matsumoto** hace rato nos debían un juego copado. La espera terminó: **Cosmo Warrior Zero** nos pone en la espalda de personajes con todo el poder como el **Captain Harlock** (**Capitán Raimar**), **Queen Emeraldas**, **Tochiro**, **Analyzer** (el robotito de la **Yamato** que en nuestro país se llamaba "**Tobor**") y demás guerreros, incluido el nuevo personaje **Zero**. La mecánica del juego es la de disparar a todo lo que se mueva viendo al protagonista desde atrás (para hacerlo más fácil, onda **Tomb Raider**).

Tenemos un ataque básico de arma de fuego, el cual si dejamos apretado el botón asignado nos cargará un disparo más poderoso, un ataque con granadas y un ataque especial que según la distancia será un golpe de fuego (de lejos) y un combo con el arma secundaria (de cerca). Los escenarios están diseñados con obstáculos para poder escudarse y los mismos no son muy extensos, tienen el tamaño justo para una pelea, en donde podremos correr como locos mientras dure el duelo.

El juego cuenta con dos modos, ambos para un solo jugador (los amigueles que miren nomás): "**Story**" y "**Arcade**". En el primero, este personaje nuevo (**Zero**) comanda un crucero espacial onda **Yamato** (no es la

Sale el primer juego de Macross para Dreamcast



¿Existirá una mejor forma que celebrar la Navidad que jugando al nuevo simulador de **Macross** para esta consola?

Bueno, vayan convenciendo a la familia que el 24 de Diciembre ni cuenten con su presencia a la mesa, ya que es para tal fecha cuando se tiene planeado el lanzamiento de **M3**, el último (hasta el momento) fichín basado en esta fabulosa historia.

Por ahora tan sólo se sabe que el juego se centrará en las máquinas de combate de **Maximilian Jenius** y **Miriya Farina** (como corresponde en las modalidades battroid, gerwalk y fighter), pero no han trascendido detalles sobre si otras naves estarán disponibles o si el programa incluirá nuevas escenas de animación especialmente dibujadas para esta memorable ocasión.

Ah, y si todavía no tienen una **Dreamcast**, ya saben qué pueden ir pidiendo para estas Fiestas!

misma nave) y le es asignada la tarea de hacer percha al **Captain Harlock** por las fuerzas que ocupan la Tierra. En el camino nos vamos a tener que enfrentar (por diversos motivos) a muchos personajes del universo creado por el gran **Leiji**.

Los escenarios del juego van desde las áridas superficies de **Gun Frontier** hasta el interior (y también el techo) del **Galaxy Express 999**, pasando por planetas desérticos con tormentas de arena incluidas, el interior y el exterior mismo de nuestra nave, un planeta con forma de hongo (donde está **Tochiro**) y mucho más. Con el enemigo final tendremos que demostrar nuestra puntería con robotitos, fantasmales espectros femeninos, Monstruos Sombra y esferas armadas, como por ejemplo las que usaba **Luke Skywalker** para entrenarse, pero más grandes. También podemos ir juntando power ups y unos iconitos que desbloquean arte original, para que los podamos ver en el apartado "Gallery".

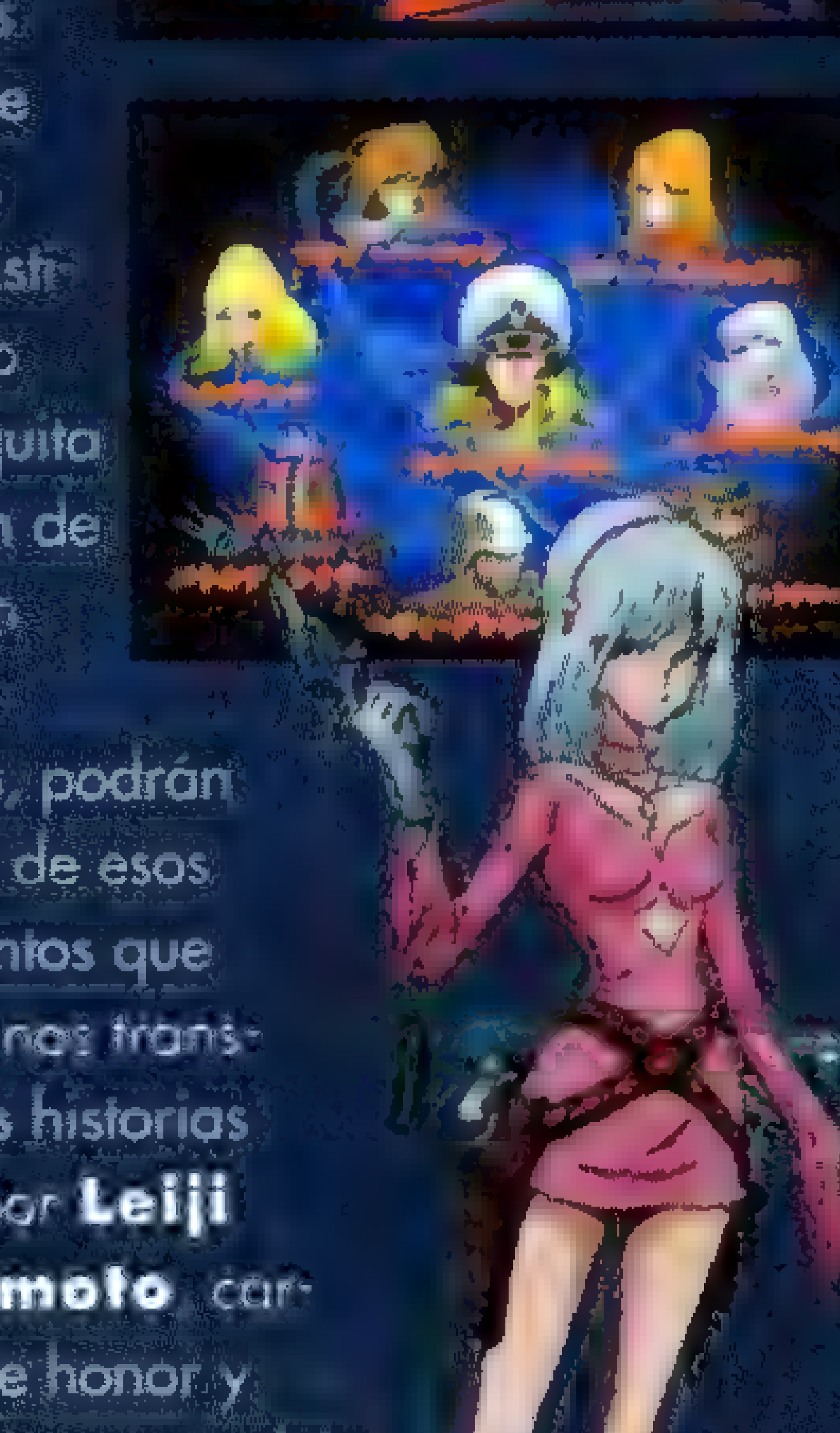
Esto es más que un incentivo para terminar el juego con todos los personajes disponibles en el modo historia, y para volver a jugar de nuevo con tal de completar nuestro álbum de figuritas virtual.

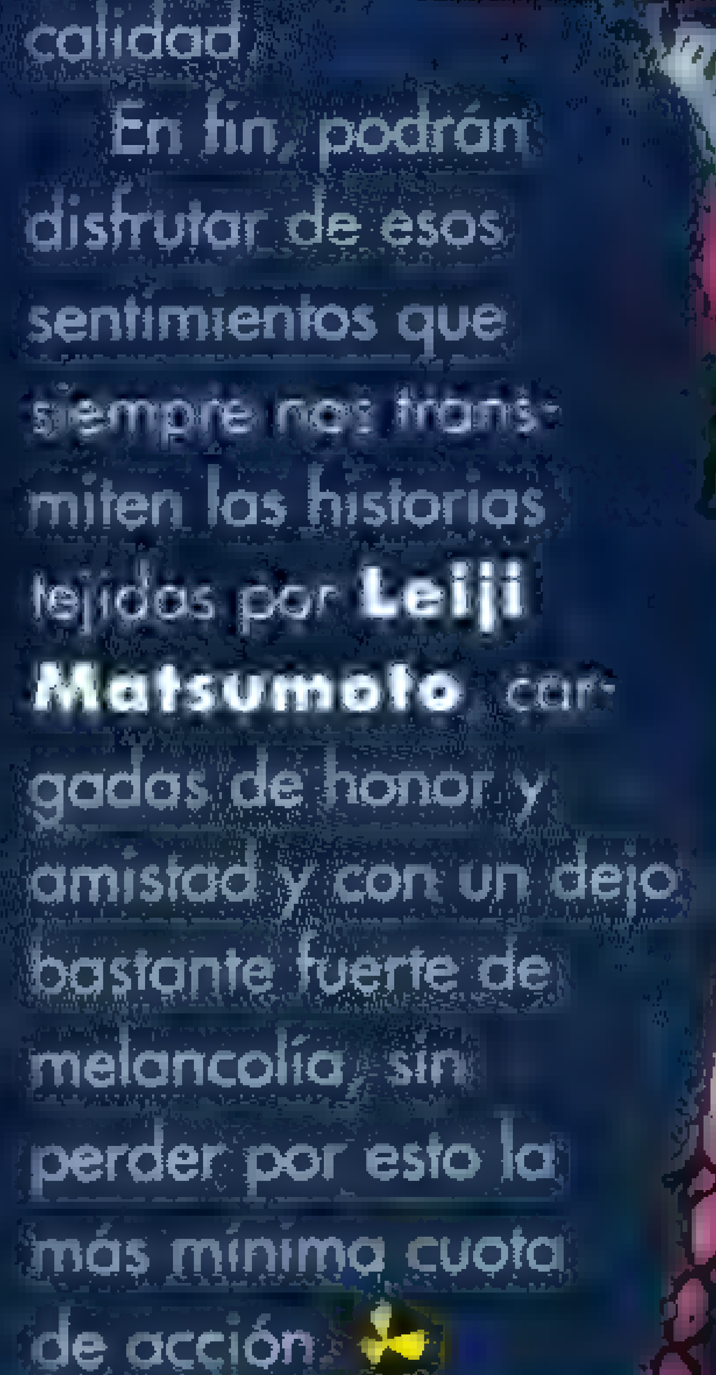
Además, desde esta misma opción también podremos ver los pasajes intermedios entre cada uno de los escenarios, que si bien no es animación, está muy bien resuelto, combinando imágenes estáticas (de una gran calidad) con diálogos en japonés. De más está decir que esto solo es un motivo para que todos los fans se hagan con una copia del juego. Una vez que terminamos el juego en este modo, vamos a desbloquear a otro personaje (hasta 4 más) para poder seguir su historia (huelga decir que varían). Si queremos algo más rápido, podemos jugar en modo arcade, donde sí podremos elegir desde el comienzo a casi todo el plantel de Guerreros Cósmicos, sin tener que pasar las misiones intermedias hasta el "final boss". Esto es, básicamente, el juego.

Ahora podemos hablar de los detalles gráficos. Los personajes están muy bien diseñados, son reconocibles fácilmente y las texturas de los polígonos están muy bien hechas.

Quizás algunos personajes son muy cuadrados si los comparamos con otros juegos de similares características, pero eso no quita que sean de una gran calidad.

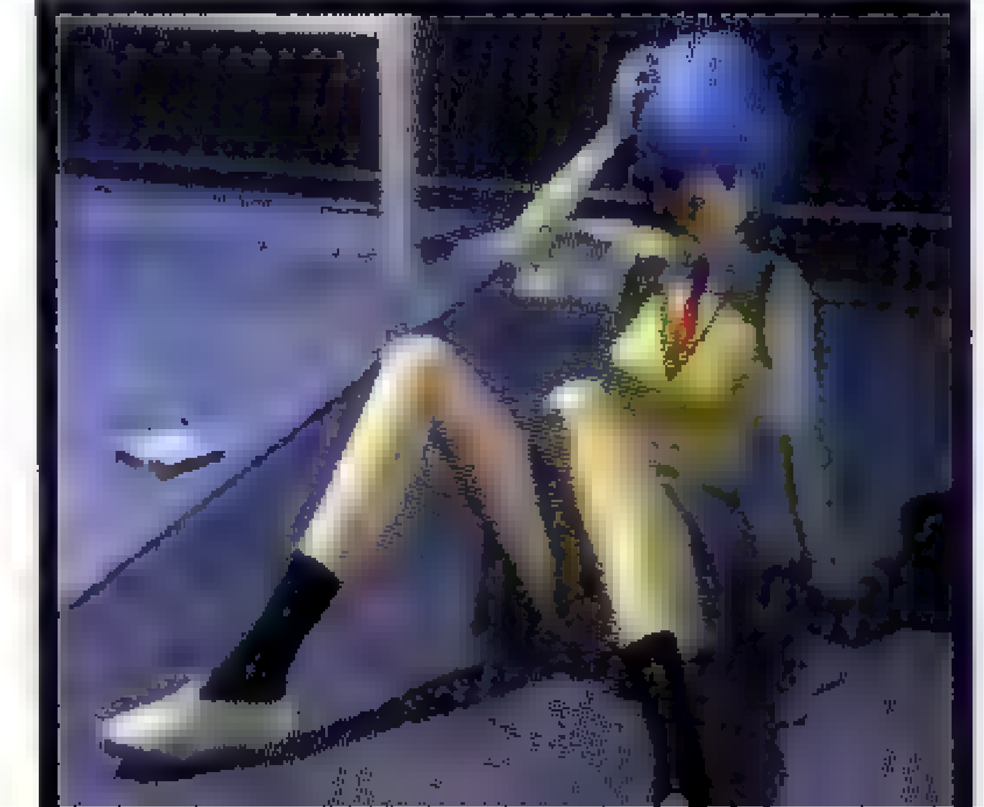
En fin, podrán disfrutar de esos sentimientos que siempre nos transmiten las historias tejidas por **Leiji Matsumoto**, cargadas de honor y amistad y con un dejo bastante fuerte de melancolía, sin perder por esto la más mínima cuota de acción.

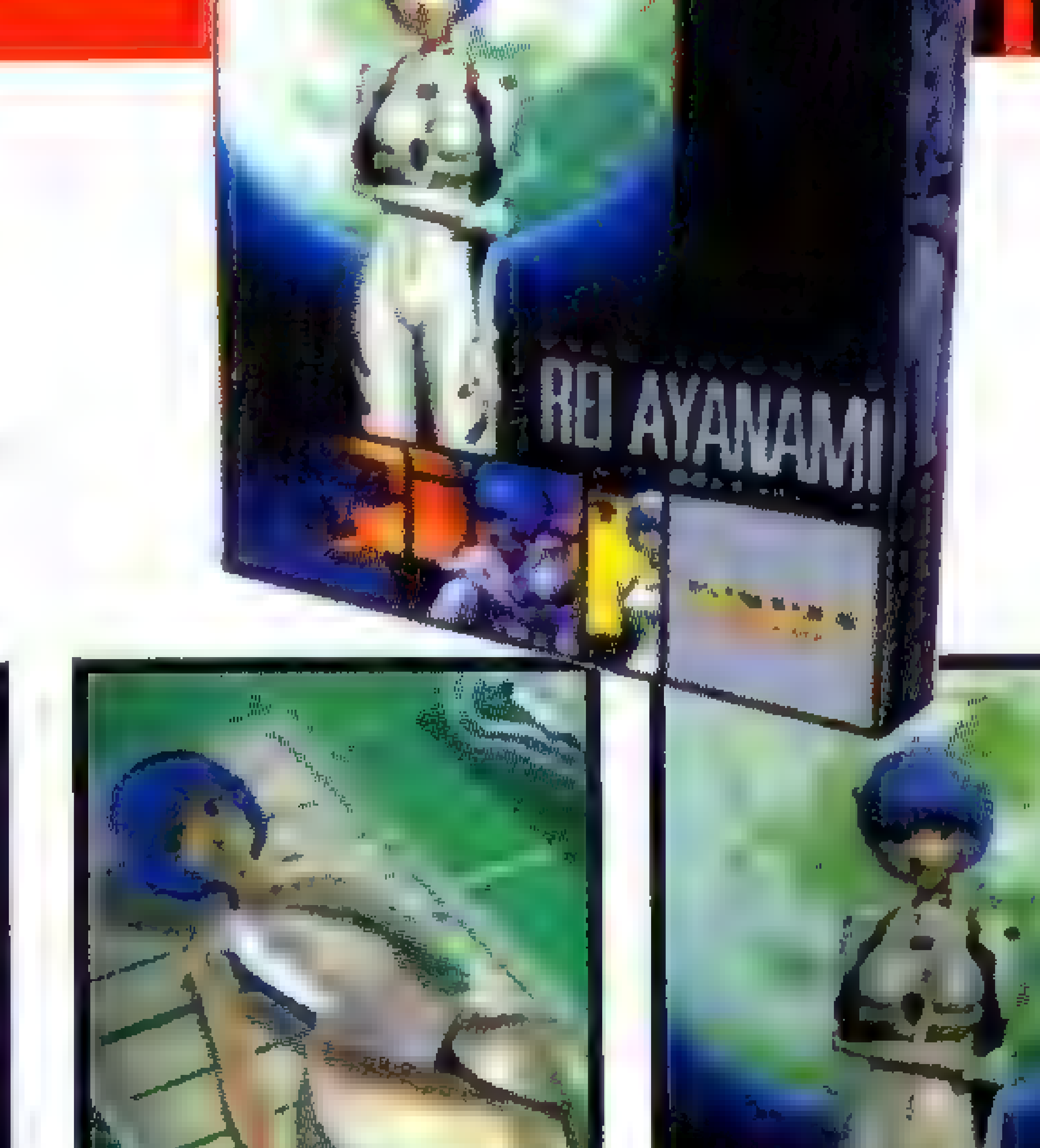




Ayanami en 3D solita para vos en tu PC

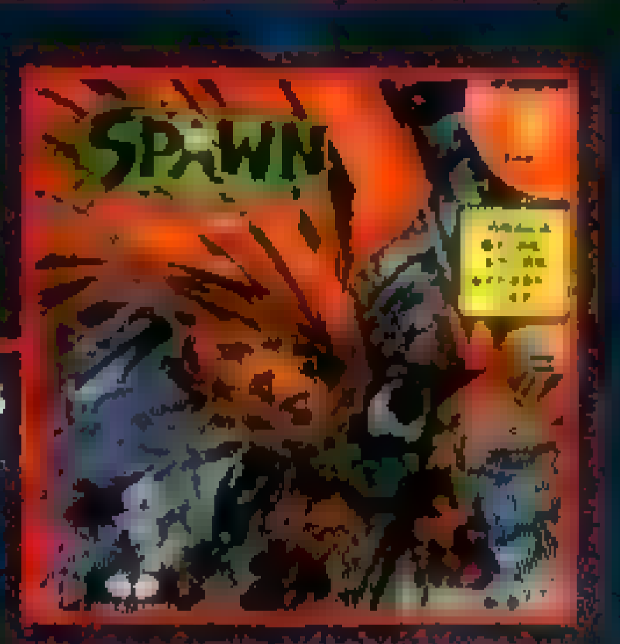
Muchos nos preguntábamos cuánto faltaría para que este tipo de productos salieran al mercado, y se ve que no éramos los únicos ya que a partir del mes pasado los usuarios de PC podrán comprar estos programitas que nos permiten tener a las protagonistas de **Evangelion** (por ahora **Rei** y **Asuka** nada más) en las pantallas de sus computadoras. No hay detalles aún de si son objetos para renderear o imágenes predesarrolladas (aunque nos inclinamos por esto último), lo cierto es que algunas de las que hemos visto son bastante copadas, aunque dados los problemas de incompatibilidad entre el Windows americano y los DLL japoneses, habrá que esperar para dar el veredicto final...

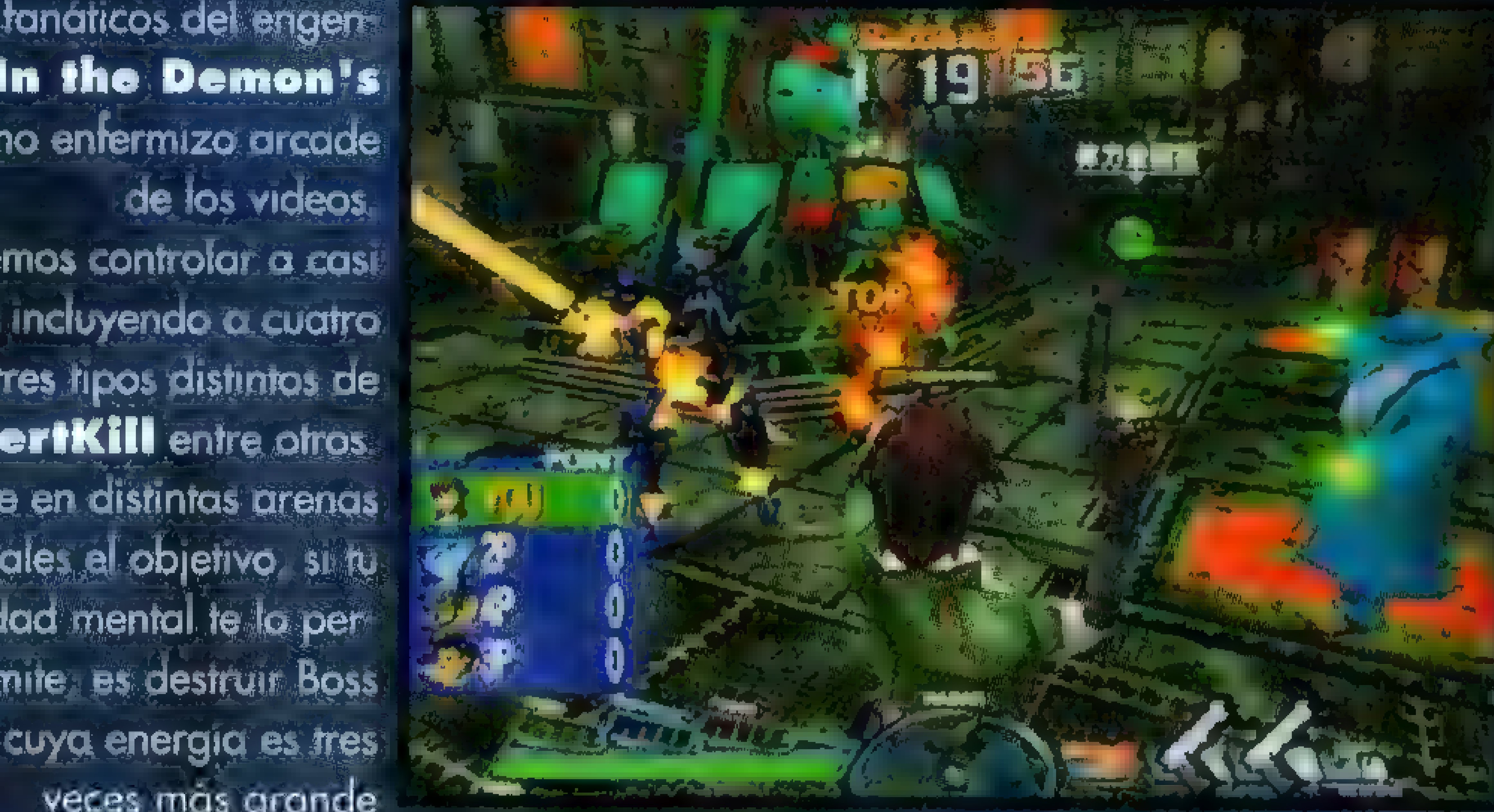




SPAWN: In The Demon's Hand

Sega Dreamcast





Para todos aquellos que son fanáticos del engendro infernal llega **Spawn: In the Demon's Hand**, la adaptación del último enfermizo arcade de los videos.

En este nuevo juego podremos controlar a casi todos los personajes del comic, incluyendo a cuatro clases distintas de **Spawn**, tres tipos distintos de **Angeles** y a **OvertKill** entre otros.

La acción transcurre siempre en distintas arenas en las cuales el objetivo, si tu agilidad mental te lo permite, es destruir Boss cuya energía es tres veces más grande que la tuya y que con tres golpes seguidos te deja KO.



Si todo esto les parece poca cosa, es que todavía no les aclaré que tienen un límite de solo 3 minutos para lograrlo... demás está decir que es prácticamente imposible.

Sin embargo para los que le quieran dar una oportunidad, si aprecian todo lo que se refiera a la franquicia **Spawn** y entran en las opciones, le bajan el nivel de dificultad y le aumentan el tiempo de la batalla, el juego puede llegar a pasar de "malo" a "mediocre".



Danger Girl

Sony PlayStation

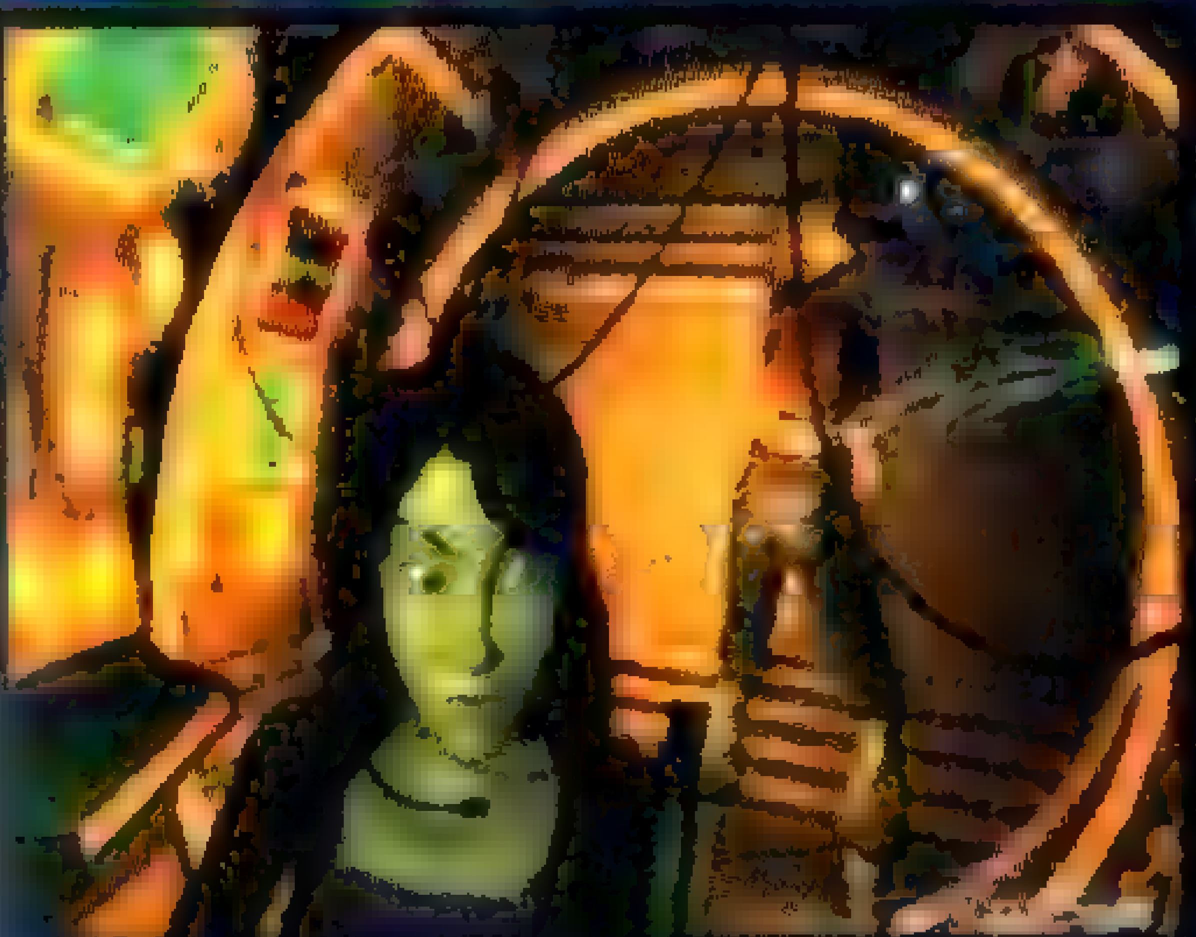


De una serie regular cuyo éxito no duró más de siete números, llega a la PlayStation **Danger Girl**, un arcade de espionaje en 3D que deja a los fanáticos con un consuelo bastante pobre.

En esta aventura tendremos la oportunidad de formar parte del **Danger Team** y tomar el rol de **Abbey Chase**, **Sydney Savage** y **JC**, la más nueva del grupo.

Controlando la acción en una vista de 3ra. persona, las intrépidas chicas deberán sortear todo tipo de obstáculos con el fin de concluir todos los objetivos que **Deuce** ha decidido para la misión. Pero no desespereis amiguillos, ya que tendremos a nuestra disposición una serie de armamento de gran variedad como ser: visores infra rojos, bombas, ametralladoras, pistolas con sileciador y hasta un látigo!

Para todos los que son fanáticos de la serie, el manual contiene ilustraciones originales y todos los sketches de la presentación y de **JC**.



El juego tiene una dificultad más que moderada y además no permite salvar en el medio de la misión, lo que hace que a aquellos que no les sea suficiente el argumento del fanatismo, con este juego van perdidos.

MAGIC

¡Les presentamos un mazo nacido para la victoria!

Mazos Recomendados: PandeBurst

[illegible] **PandeBurst** [illegible] **21** [illegible]

Este mazo necesita sólo dos cartas para ganar: El **Pandemonium** y el **Saproling Burst** (ver recuadros).

Para los que no se dieron cuenta del combo todavía, les explico.

[illegible] **Pandemonium** [illegible] **Saproling Burst**, hacés lo siguiente: [illegible] **Fading Counter** [illegible] **+3+2+1** [illegible] **21** [illegible]

[illegible] **Pandemonium** [illegible] **Saproling Burst** [illegible] **Pandemonium** [illegible] **Burst** [illegible] **Pandemonium** [illegible]

Siempre que entre en juego alguna criatura, el controlador de esa criatura puede elegir que ésta haga una cantidad de daño igual a su fuerza al jugador o criatura objetivo.

"Si no podemos vivir orgullosamente, moriremos de esa manera."

Pandemonium

3R, encantamiento. Cuando una criatura entra en juego, el controlador de esa criatura puede elegir que ésta le haga daño a un jugador o criatura objetivo igual a la fuerza de esta criatura (o sea, que si juego un bicho 3/3, puedo hacerle 3 daños a un objetivo, si juego una 5/5, son 5 daños, etc.)

van a ir yendo los contadores de **Fading** y no te va a alcanzar para matarlo. Este mazo es un mazo combo muy elegante, ya que sólo necesita dos cartas, y [illegible]

[illegible] **Wizards of the Coast** [illegible]

[illegible] **Standard** [illegible] **Replenish** [illegible]

[illegible] **kill** [illegible]

combo. Teniendo los dos en el cementerio, jugás un **Replenish** y ganás el partido. No hay que esperar e ir trabando al otro con **Parallax Wave**, **Tide** y lo demás como en la versión **Standard**. No, acá jugás **Replenish** y ganaste. Recuerden que según las reglas de la 6ta. Edición pueden responder a un **Desencantar** (o cualquier instantáneo que nos quiera romper uno de los dos encantamientos) sacando en respuesta todos los contadores antes que se vaya el encantamiento, y por supuesto ganando el partido de igual forma.

Pero una vez más, [illegible] terio y matar rá[illegible] tiempo, eh?

[illegible] **Replenish** [illegible] **Standard** [illegible] **Attunement** [illegible] **Frantic Search** [illegible] **Replenish** [illegible]

Versión de Luis Neiman	Versión de Mario Marincovich
4 Replenish	4 Replenish
4 Pandemonium	4 Saproling Burst
4 Saproling Burst	4 Pandemonium
4 Frantic Search	4 Frantic Search
4 Attunement	4 Attunement
4 Intuition	4 Intuition
4 Vampiric Tutor	2 Enlightened Tutor
4 Duress	2 Mystical Tutor
4 Force of Will	1 Firestorm
2 Mystical Tutor	4 Duress
4 Underground Sea	4 Force of Will
4 Tundra	2 Savannah
4 City of Brass	3 Tundra
4 Gemstone Mine	3 Ancient Tomb
4 City of Traitors	4 City of Traitors
2 Ancient Tomb	4 City of Brass
	4 Gemstone Mine
	4 Island
Sideboard	**Sideboard**
3 Pyroblast	3 Annul
3 Powder Keg	3 Powder Keg
3 Circle of Protection: Red	3 Circle of Protection: Red
3 Defense Grid	3 Defense Grid
1 Mana Web	1 Mana Web
2 Massacre	2 Perish

listados que aquí les pongo:

Tengan en cuenta que éste es un mazo caro. Pero piensen también que el GP es en Noviembre y tienen bastante tiempo para ir consiguiendo las cartas. Y créanme cuando les digo que este mazo les dará una victoria por cada peso que inviertan en él. Los dos listados están puestos como un ejemplo de las variaciones que se pueden hacer según el metagame (tipo de mazos) que haya en tu área.

Por ejemplo yo no jugaría el de **Luis** en un torneo donde esperan mucho **Sligh** (rojo, rápido y con mucho daño directo) ya que entre los **Tutores Vampíricos**, los **Ancient Tombs** y las **Ciudades de Bronce** es un suicidio.

En la versión de **Mario** [illegible] ver la inclusión de una [illegible] **Firestorm** [illegible] cartas que descartemos. Esto, mis queridos pelines, [illegible] gran ayuda ya que podremos barrer con todo bicho que haya en la mesa y a su vez descartar el **Saproling** y el **Pandemonium** para luego tirar el **Replenish**.

Volviendo a la versión de Luis, con la inclusión de 3 **Pyroblast** en el sideboard, muestra una gran preocupación contra los mazos azules de control. Incluyendo eso, los 3 **Defense Grid** y la velocidad de búsqueda de los **Tutores** aumentas tus chances contra ese mazo.

Acá les cuento un ejemplo de una mano perfecta con este mazo, que tuvo **Luis** el otro día en el torneo que jugó en el Shopping [illegible] **Weenie Negro** [illegible]

[illegible] **Underground Sea**
EL OTRO: **Swamp**
LUIS: **Tundra**
EL OTRO: **Swamp**, **Dauthi Slayer**
LUIS: **City of Traitors**, **Frantic Search** (se descarta de 1 **Burst** y 1 **Pandemonium**), **Replenish**

[illegible] **Search** o **Attunement** en el 2do turno y **Replenish** en el 3ro, etc. La clave para ganar rápido es tener **City of Traitors** y **Frantic Search**.



Saproling Burst
(Explosión Saproling)
4G, encantamiento, Fading 7. Podés removerle un contador de Fading para crear una criatura de Fuerza y Resistencia igual a la cantidad de contadores de Fading que le queden al Saproling Burst (o sea, si le saco un contador de Fading [illegible] criaturas 5/5; si le saco otro voy a tener tres criaturas 4/4, etc.; sólo acuérdense que los bichos se van achicando todos los turnos a medida que le sacás Fading Counters en tu Mantenimiento al Burst). Y recuerden también que si el Saproling deja el juego se mueren todas sus fichas.

Bueno, chicas, una nueva temporada de extended se aproxima, lo cual en Noviembre tendrá su desfile final sobre una pasarela con cientos de jugadores en la lucha por el título del mazo más lindo y funcional de la temporada. Así que pónganse el guardarropas encima y analicemos el entorno actual.

En Noviembre, el **Grand Prix Buenos Aires** será la largada para que **BA** sea, por fin, una ciudad donde los torneos internacionales de Magic: El Encuentro se vean con buen ojo. Sin ir más lejos, está confirmado el **Latinoamericano** del 2001 con miles de dólares en premios.

El **GP BA** será el primer torneo de envergadura realizado en nuestro país. Se repartirán algo así como U$S 25.000 y la fecha es el sábado **25 de Noviembre**, en el **Centro Cultural Borges**.

Antes del **GP** se realizarán los **Grand Prix Trials (GPT)** en función de ganar puntos y **byes** para el torneo mayor. Los **byes** cuentan como partidos ganados; por ejemplo, si ganamos un **GPT** y nos dan 3 **byes** de premio, en el **GP** tendremos los 3 primeros partidos ganados y empezaremos a jugar a partir de la 4ta. ronda. Los **byes** no son acumulativos, por lo que si en un torneo ganamos 2 **byes** y en otro 3, siempre te quedás con el que más ganaste (3) y no 5 como muchos creen.

Si piensan que pueden ganar esta cantidad de **byes** ¡podrían llegar a la final sin jugar un solo partido! Lo cual es bastante loco.

Esta es la lista de torneos de **GPT**'s.

Todos son formato Extendido.

FECHA	EVENTO	PREMIO	ORGANIZADOR	HORARIO	TEL	E-MAIL
07/10/00	CORDOBA	$500	KINGDOMS	10 hs	4113543	[illegible]
07/10/00	MAR DEL PLATA	$500	ILUSIONES	10:30 hs	4863689	[illegible]
07/10/00	ROSARIO	$500	DEL GERBO			adelgerbo@yahoo.com
07/10/00	BUENOS AIRES	$500	MERIDIANA	10 hs	43742050	dciarg@netizen.com.ar
[illegible]	BAHIA BLANCA	$500	MACROSS			macross@surlan.com.ar
[illegible]	NECOCHEA	Boosters	MILENIO OSCURO	10 hs	15645651	milenioscuro@usa.net
21/10/00	BUENOS AIRES	Boosters	MERIDIANA	10 hs	43742050	dciarg@netizen.com.ar
21/10/00	ROSARIO	Boosters	DEL GERBO			adelgerbo@yahoo.com
21/10/00	TUCUMAN	$500	MAGES		4350971	feju@infovia.com.ar
28/10/00	BUENOS AIRES	Boosters	MERIDIANA	10 hs	43742050	dciarg@netizen.com.ar
28/10/00	TUCUMAN	Boosters	MAGES	14 hs	4350971	feju@infovia.com.ar

¡Atención! ¡Otro alucinante Concurso Nuke!



Ganate 2 mazos preconstruidos de la nueva expansión de Magic: El Encuentro, 'Invasión', o dos mazos preconstruidos de Pokémon, 'Team Rocket'.

Para participar solo tenés que mandar tus datos (nombre, apellido, DNI y teléfono) aclarando cuál de estos dos juegos de cartas preferís, a:

Paragüay 2452, 4° 'B', Capital Federal (1121)
o por e-mail a
Nukemag@ciudad.com.ar

Entre todos los participantes se realizará un sorteo y el ganador se dará a conocer en el número 6 de **Nuke**.
La fecha límite para concursar será el día 30 de Noviembre.
¡Buena suerte!





Buenos Aires, Argentina

25-26 de Noviembre, 2000

Centro Cultural Borges

Viamonte esq. San Martín









TU JUEGO EN UNA NUEVA DIMENSION

POKÉ MON

¡Descontrol Pokémonico! ¡Llegó Team Rocket y ya sale una nueva expansión en USA!

Durante el último mes, una verdadera avalancha de cartas y mazos de **Pokémon** han arribado a las comiquerías y negocios de nuestro país, compensando la falta de material nuevo que se venía tornando insoportable, a sabiendas que en USA y en Japón seguían saliendo expansiones nuevas y se agotaban casi de inmediato, lo que dificultaba el arribo de las mismas a nuestro país.

Es por eso que hoy nos vamos a ocupar de examinar la colección que más adeptos ha tenido en la Argentina por estos días, quizás por lo bueno de sus cartas pero también por ser las que por su título atraen más la atención; ¡nos estamos refiriendo, sí señores, a los chicos del **Team Rocket**!

¡No soy yo cuando me disgusto!

Sin dudas el gancho que tiene esta nueva colección de cartas son los denominados **Pokémon Oscuros** (**Dark Pokémon**), ¡una versión siniestra de nuestas mascotas favoritas, que realmente llaman la atención y despiertan nuestro lado oculto a la hora de jugar!

Encontraremos así versiones darkies de **Blastoise**, llamada '**Dark Blastoise**', de **Charizard**, **Flareon**, **Alakazan**, **Machomp**, etc. (encontrarán el listado de cartas en el **Data Disc** de este número) que si bien en un primer momento parecen ser nuevos personajes, no se equivoquen ya que siguen siendo los mismos y pueden evolucionar normalmente de **Pokémon** comunes y co-rrientes (con los que jugábamos siempre, bah) y viceversa. Es decir que, por ejemplo, un **Dark Kadabra** puede evolucionar tranquilamente de un **Kadabra** normal. Esto es muy importante porque, a la hora de armar un mazo, los **Pokémon** normales y los oscuros son lo mismo (es decir, no pueden tener cuatro **Dark Charmeleon** y cuatro **Charmeleon** a la vez porque el máximo permitido es de cuatro cartas de un mismo **Pokémon** en total, ok?, lo sentimos mucho...). Bueno, además de estas sorpresillas, esta expansión incluye algunas novedades interesantes en lo que tiene que ver con las energías y los entrenadores.

Con respecto a la primera, tenemos la **Potion Energy** (que saca un contador de daño al **Pokémon** que uno prefiera), la **Rainbow Energy** especialmente aplicable a los mazos que utilizan más de dos co-lores, porque es una fuente de energía del color que necesitemos (pero ojo que hace diez puntos de daño). Y la **Full Heal**, una energía copada porque revierte la condición de envenenado, dormido, paralizado o confundido, ¡lo que es de agradecer!

Pero antes de entrar en detalle con este tipo de cosas, vamos a ver un poco cómo la gente de **Wizards of The Coast** ha sacado a la venta...



Los mazos temáticos

Tenemos dos tipos, el **Team Rocket Trouble**, que es uno de los famosos mazos psíquicos y su efectividad reside en la fuerza de los mencionados **Pokémon** 'malos', para vencer al oponente y tratar de enloquecerlo bajando con todo. El mazo incluye algunas cartas que seguramente les parecerá tenerlas repetidas (por ejemplo **Meowth** o **Abra**) pero tengan en cuenta que son las versiones **Team Rocket** de estas cartas, que difieren del set original; por ejemplo, el citado **Abra** aguanta hasta 40 puntos de daño, 10 más que el de su versión anterior), esto además es muy bueno para jugar contra oponentes confiados y del tipo 'sabelotodo'. Pero el plato fuerte en este mazo es sin dudas la inclusión del **Dark Arbok** (holo) y de dos **Dark Kadabra**. Por el otro lado, tenemos el mazo **Devastation** bastante bien plantado para hacer frente al **Trouble**, ya que ofrece cartas para poder crear muchas situaciones de enve-



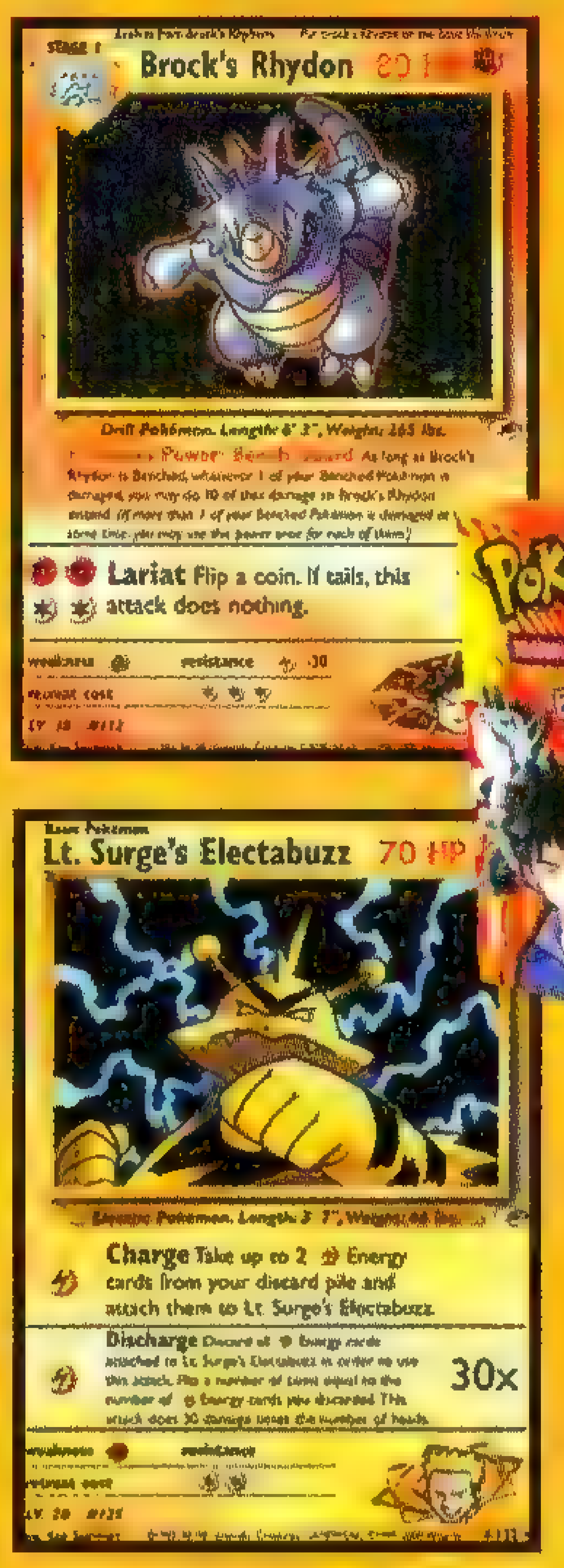
nenamiento y en su mayoría son cartas de Hoja y Agua. Tal vez a primera vista no parezca tan copado como el otro, pero todo depende de tu estilo de juego, ya que con pocas modificaciones se puede hacer de este **Devastation** un muy buen mazo. En ambos casos, si lo que te cabe es coleccionar las cartas y no te importa armar mazos de tal o cuál característica, quizá lo que te convenga es comprar directamente los **boosters** porque allí tendrás todas las chances de hacerte con los **Dark Pokémon** que tanto interés despiertan, ya que la inclusión de los mismos en estos preconstruidos es moderada. Finalmente, les doy la composición final de la colección: 17 holofoils, 13 raras, 36 no comunes, 21 comunes, 2 entrenadores raras, 9 entrenadores, 3 energías y una carta secreta (adivinen cuál!).

Alexis Fuster nos mandó este mazo que el mismo denominó **Supervencimiento**, ¿se animará alguien más a mandar los suyos?

2 Charisard
2 Blastoise
2 Venasaur
1 Wartortle
2 Squirtle
2 Bulbasaur
1 Ivysaur
2 Charmeleon
2 Charmander
3 Búsqueda por computadora
3 Criador de Pokémon
1 Intercambiador de Pokémon
2 Encontrador de elementos
4 Bill
1 Profesor Oak
1 Defender
2 Súper poción
1 Cura total
Energías: 26
2 Energía incolora doble
13 Energía de agua
11 Energía de planta

Funciona así:

Bajen todos los básicos que puedan y traten de no descartar evoluciones hasta el 2º turno porque pueden perder por eso. La cura total es para no quedarse sin poder de **Pokémon**, así que lo primero que tienen que hacer es: llenar a **Blastoise** con energías, usar el poder de **Venasaur** y pasarlas a **Charizard**, usar la **Quema de Energía** y atacar.
A los 6 ataques ganaron.
El defender está para salvar a **Charizard** de un **Blastoise**.







Gym Leaders, ¡la revolución está en marcha!

Si bien apenas nos estamos acostumbrándonos a usar las cartas de las expansiones recientemente llegadas a nuestro país, estamos en condiciones de anunciar que ya pueden ir comenzando a olvidarse de sus ahorros ya que una nueva saga de las cartas de **Pókemon** está en el mercado.

Se trata de **Gym Heroes**, un set que agrega 132 cartas nuevas (126 + 6 energías), con revolucionarias características como lo son los nuevos entrenadores del tipo '**Stadium**', ¡que en lugar de ir al pozo luego de ser utilizadas quedan en la mesa modificando el desarrollo del juego gracias a su habilidad de cambiar algunas reglas!

Las mismas van a venir en los siguientes gustos y sabores: mazos temáticos de **Erika**, **Broke**, **Misty** y **Lt. Surge** y en los conocidos boosters o sobrecitos.

Las cartas tienen un aspecto levemente diferente a las anteriores, ya que se ha mejorado el arte de las mismas y se indica en la parte inferior a qué entrenador pertenecen.

INFRA SCOPE

La Historia

La sorpresiva muerte de **Emmett Benton** en un terrible accidente deja a su desconsolada hija **Jerrica** con el control de la corporación **Starlight Music**, un orfanato con el mismo nombre y una sorpresa: una poderosísima computadora llamada **Synergy**, que tiene la habilidad de proyectar hologramas creíbles, sólidos e inteligentes. ¿Qué hace **Jerrica** con esta maravilla? Lo que cualquiera haría: ¡formar una banda de rock & pop!

Junto a su hermana **Kimber** (compositora y tecladista) y las huérfanas **Aja** (guitarra) y **Shana** (batería), forma la banda **Jem & The Holograms**. Pero... ¿quién es **Jem**? Pues **Jerrica** misma, que crea con la ayuda de **Synergy** esta rutilante nueva identidad de prodigiosa voz y excepcional estilo. El problema es el novio de **Jerrica**, **Rio Pacheco**, que se siente atraído por igual por la inocente heredera y la deslumbrante estrella. Dilemas del corazón que solo se pueden solucionar diciendo la verdad, ¡tomen nota, chicas!

La competencia de las **Holograms** en el agitado reino de la música pop son las **Misfits**, una cruza entre punkies y metaleras glam, pero que cantan el mismo power-pop onda **Bangles** que curten nuestras heroínas. Eso sí, la líder, **Pizzazz**, tiene una voz rasposa que sólo puede venir del excesivo consumo de alcohol.

Además, son malas perdedoras y no saben que lo que importa no es quién gane, sino cómo jugás el juego.

¡Muy mal!

Más adelante se incorporan los **Stingers**, banda oficial de la juventud hitleriana, que decide abandonar los himnos homoeróticos para unirse a la buena onda de las **Holograms**. Lamentablemente, el cantante, **Riot**, viene a formar otra punta del triángulo **Jem-Jerrica-Rio**. Otra nueva adición es la baterista mexicana **Raya** (¡no se rían! Se dice '**Rraia**')

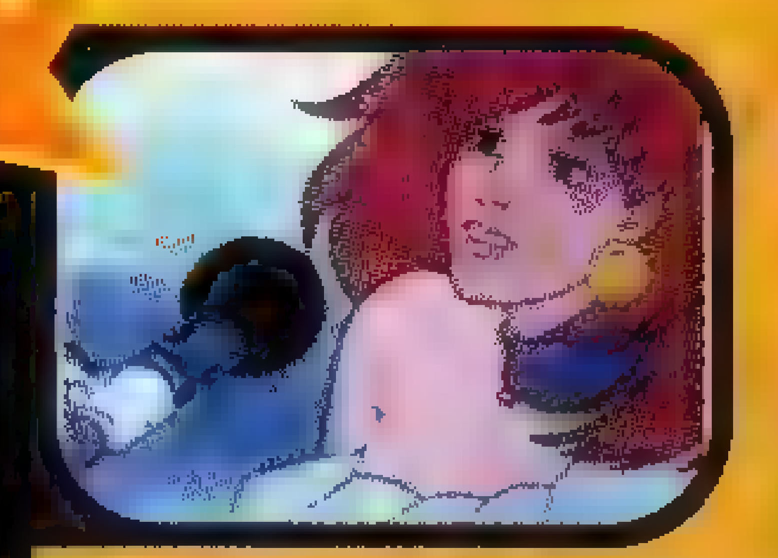
Como muchas de las series de los ochentas, **Jem** tiene 65 capítulos pero ninguno de ellos ofrece un cierre a la historia.

Pero quizás esta manía de las época sea mejor, como decía el Lerner pre-Guevaragarmendia, 'Vivimos una historia sin final, el mismo sentimiento...'

Jem / Jerrica

Resplandeciente estrella de rock por un lado, tímida ejecutiva de una discográfica por el otro. Sus aretes mágicos le permiten cambiar de aspecto gracias a los hologramas de **Synergy**. Ella también es la líder de la fundación **Starlight**, un hogar para niñas abandonadas donde vive junto a las **Holograms** (que son las únicas que conocen su identidad).

Kimber Benton



Hermana de **Jem** y tecladista de la banda. Compone las canciones y toca una variedad de instrumentos. Tiene sentimientos ambigüos hacia su hermana, ya que acapara el estrellato y no reconoce la habilidad de **Kimber** de componer canciones pegadizas y curiosamente similares entre sí. ¡Se transa hasta dos chabones!

Aja Leiht



La oriental del grupo. Guitarrista consumada y sensei de la sabiduría. Es la **Sporty Spice** del grupo, y se asegura que las otras chicas mantengan las panzas chatitas. Además de esto, sabe Karate y aparentemente es la única **Hologram** que puede manejar. ¡Es re chapuda porque fue la primera **Starlight**!

Shana Elmsford



La cuarta **Hologram**, baterista y luego guitarrista. Su labor es quizás la más importante en el grupo, ya que se ocupa de diseñar los vestiditos con los que las chicas salen a escena. Luego abandona el grupo (¡perra!) por una carrera en el diseño de indumentaria. Salía con un chabón de nombre Anthony Julian... porque tenía un yate.

Rio Pacheco



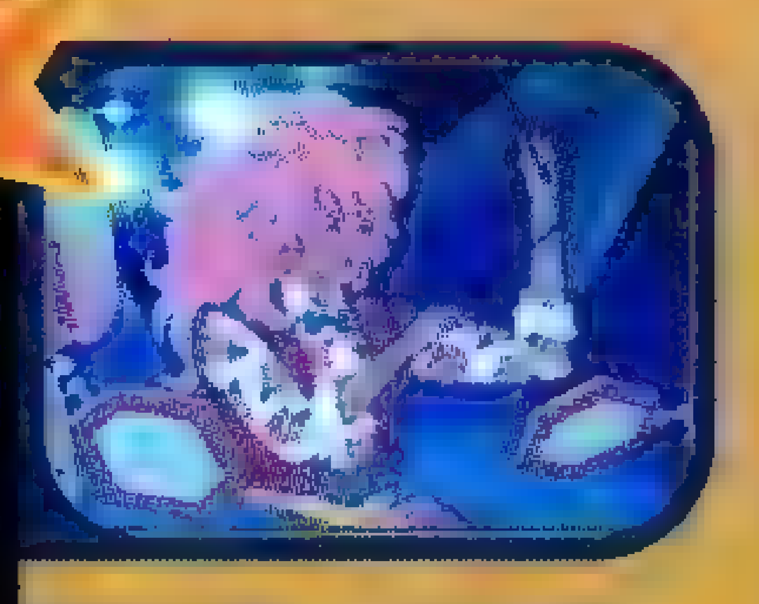
Alto, bronceado y romántico, este (¿brasileño?) hombretón es el novio oficial de **Jerrica**, y es casi tan blandito como ella. Es un hombre en serio, conoce de cables, consolas y todo eso y maneja los números que las chicas no entienden, como administrar el negocio. Sin embargo, su jueguito entre **Jem** y **Jerrica** le baja un par de puntos... ¡a dos puntas no, **Pacheco**!

Aunque su papá no es Presidente de ningún país sudaca, todas las estrellas pop están con él, hasta la germana tecladista de los **Stinger**, **Minx Ingrid Krueger**, ¡que se lo quiere voltear a toda costa!

Reportaje exclusivo Nuke
¡La autora de Jem habla para nosotros!

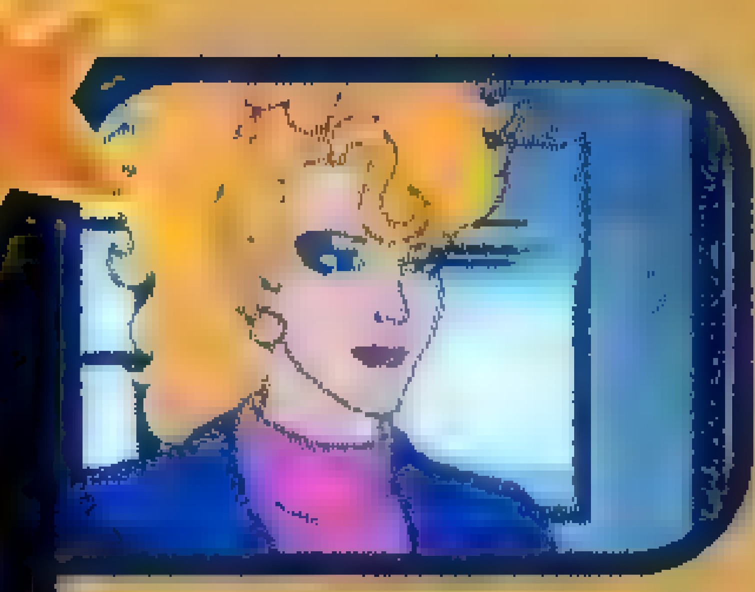
Christy Marx es la creadora de **Jem**. Desarrolló completamente la línea argumental, fue editora de la historia, y escribió 22 capítulos de la serie. También escribió capítulos de **GI JOE**, las **Tortugas Ninjas**, **Beast Wars**, **Babylon 5** y la nueva serie de los **X-Men**. Este año ganó el premio **AWC-WGA**, importante distinción que otorga el Gremio de Escritores a los guionistas de animación. Además de eso creó las recordadas aventuras de Sierra '**Conquest of Camelot**' y '**Conquests of the Longbow: The Legend of Robin Hood**' y está actualmente desarrollando un juego de PlayStation 2 bajo el título temporal de '**Eternal Blade**' ¡Nuestro reportero estrella fue disfrazado de uno de sus 16 gatos y consiguió una exclusiva charla para vos, glamoroso fana de la rockera top, que podrás leer en la página 56!

Raya Carmen Alonso



La curiosamente bautizada nueva baterista de las **Holograms** (entró al grupo tras ganar un certamen). Mejicana; única hija mujer, con tres hermanos varones. El padre quería que ella se casara con un chamaco, o al menos un cuate, pero ella decidió seguir el camino de los palitos y los parches.

Video Vivian Montgomery



Es la que les hace los video clips para **Much Music** y **MTV**. Siempre se gana todos los premios. ¡Por eso **Clash**, su cuñada, se pone como loca y le quiere borrar todos los cassettes!

Giselle Dvorak (Danse)



De origen yugoslavo, a esta minusa lo único que le cabe es bailar y hacer coreografías como le enseñó su madre en el ballet de **Zagreb**. En la mitad de la serie descubre que su padre (a quien creía muerto) se había borrado para ir a levantarse teenagers con su acento extranjero, pero cayó prisionero del siniestro **Victor Crosach**.

Regine Cesaire

Otra diseñadora de modas que se quiso hacer la América. Primero trabajó en Francia y después hizo unas changuitas para el grupo Stingers.

Cuando vio que las Holograms eran mejores se pasó a su bando y los germanos tuvieron que ir a robar ropa a los C&A.



Lindsay Pierce

Nunca puede faltar la conductora de televisión que promociona a nuestras heroínas por canjes y para ver si le hacen un lugar aunque sea en los coros. Ella es la cara del programa **Lin-Z** (por la señal **VTV**). ¡Con esa onda '**Maru de Botana**' que la rompe, no es una chupamedias que nunca les da cabida a los **Misfits** en su programa!

Synergy



Aeróbica computadora generadora de holograms.

El habilidoso **Emmett Benton** la diseñó a la imagen de **Jacqui**, madre de **Kimber** y **Jerrica**.

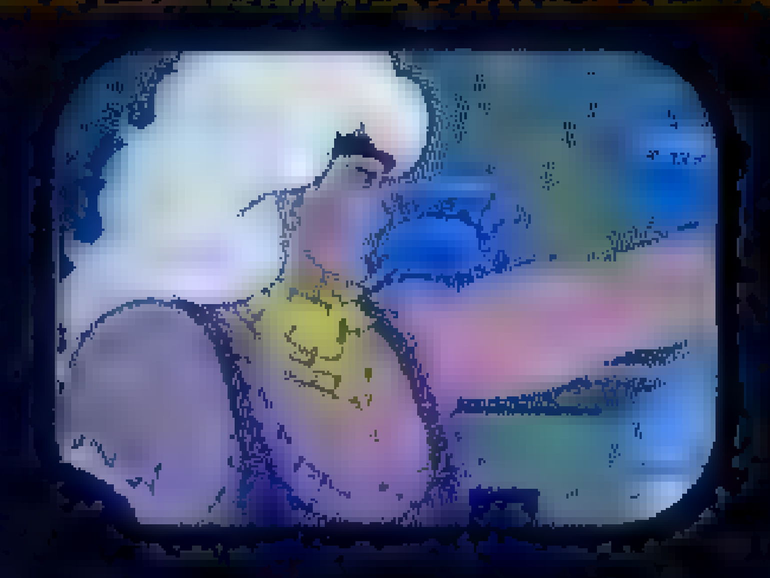
Esta computer puede generar hologramas de lo que sea siempre y cuando esté en línea con los receptores con forma de aros que Jerrica lleva puestos.

Nunca explican muy claramente sus habilidades y limitaciones (aunque aparentemente sólo puede crear hasta dos hologramas, uno por arito), pero qué importa eso cuando se tiene esa vincha y esos ojos.

Se encuentra oculta en la **Mansión Starlight**, tras un muro también ficticio.



Stingers



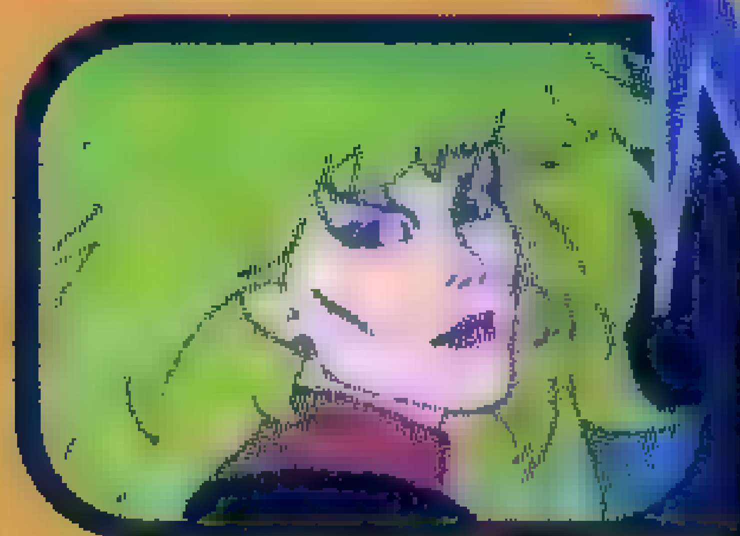
Riot (**Rory Llewelyn**)
Es el más glamoroso de los personajes, según sus palabras, 'el hombre perfecto'. Cantante de los **Stingers** y motivo de preocupación para la pobre **Jem**, que no sabe si decidir entre el cuadrado de **Rio** o este émulo de **Davy Lee Roth**. ¿Difícil elección?



Rapture
(**Phoebe Asche**)
Una chica de lo más rara. Hace creer a la gente que tiene poderes sobrenaturales, porque cree que la vida cotidiana es 'mundana'. Toca la guitarra, pero también ha sabido inventar extrañas instrumentos.

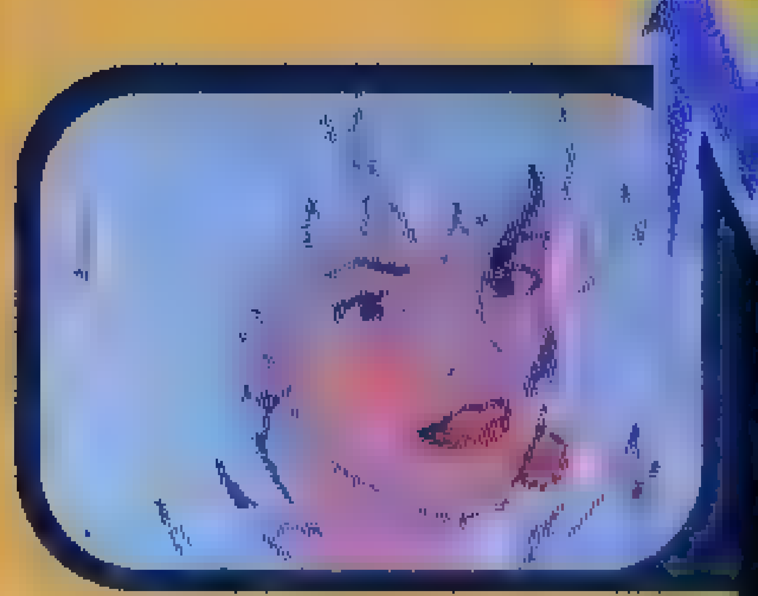


Minx
(**Ingrid Krueger**)
La infartante rubia que ha roto corazones desde su llegada de Alemania y no es capaz de conquistar al salame de **Rio**, que todavía se siente culpable por estar con la misma mina en dos versiones. Ah, toca los teclados.



Pizzazz

Maliciosa cantante y guitarrista de las **Misfits**. Como todas las chicas de la serie, tiene intenciones de apretarse a **Rio Pacheco**, pero éste la rechaza siempre. Su verdadero nombre es **Phyllis Gabor**, aunque nadie se anime a llamarla así. También le tira onda a **Riot**, que a su vez está enganchado con **Jem**.



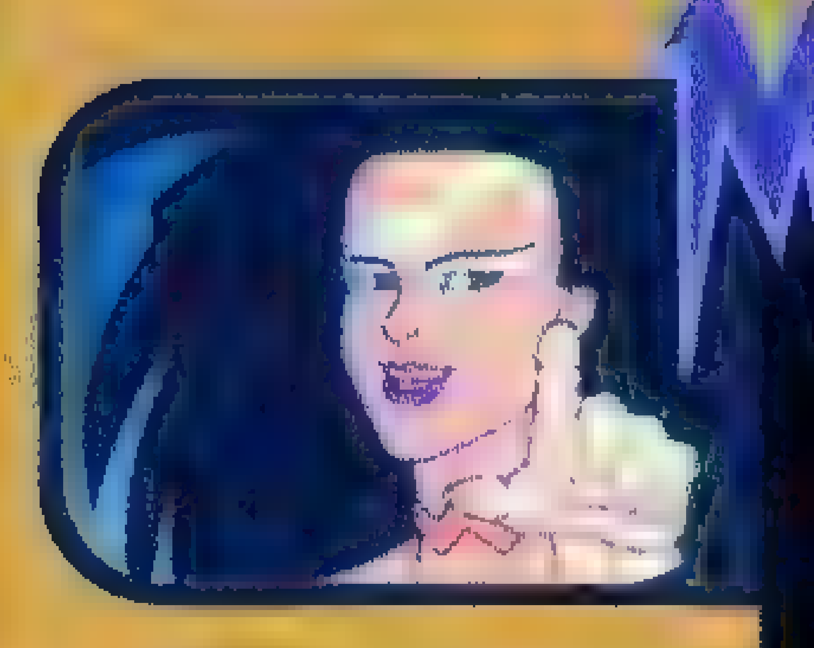
Roxy

Roxanne Pellegrini es la segunda guitarra de la banda. Huyó de su casa en **Mississippi** (o en **Minessota**, o en **Missouri**) a los 13. Nunca aprendió a leer y se mantuvo con trabajitos de moza o callejera. Es tan malvada como **Pizzazz**, pero quizás un poco más tonta.



Stormer

Escribe los temas de las **Misfits** y toca el tecladito. **Stormer** en realidad tiene buen corazón, y lo prueba traicionando a su banda una y otra vez, hasta finalmente abandonarlas por una carrera de maestra jardinera (!). Le podría haber enseñado a leer y escribir a la chiruza de arriba, ¿no?



Jetta

Otro nombre simpático, pero más apropiado. **Jetta** es una saxofonista punk que viene de Inglaterra para reemplazar a **Stormer**. Sin embargo, es demasiado loquilla y le hace la competencia a **Pizzazz** (aunque algunos fans han querido leer un lado erótico en esta contienda, ¡nosotros por ejemplo!). Su verdadero nombre, **Sheila Burns**.



Eric Raymond

Este grasoso ejecutivo era el segundo a cargo de **Starlight Music** y varias veces ha intentado tomar el control de la compañía de las manitas de **Jerrica Benton**. Es el representante de las **Misfits**, y parece tener una relación especial con **Pizzaz**.

¡Reportaje Exclusivo con la creadora de Jem, Christie Marx!



Nuke: **Jem** era tu responsabilidad en varios aspectos. ¿Qué opinión tenés de la serie en este momento? ¿Te sigue gustando? ¿La sentís anticuada?

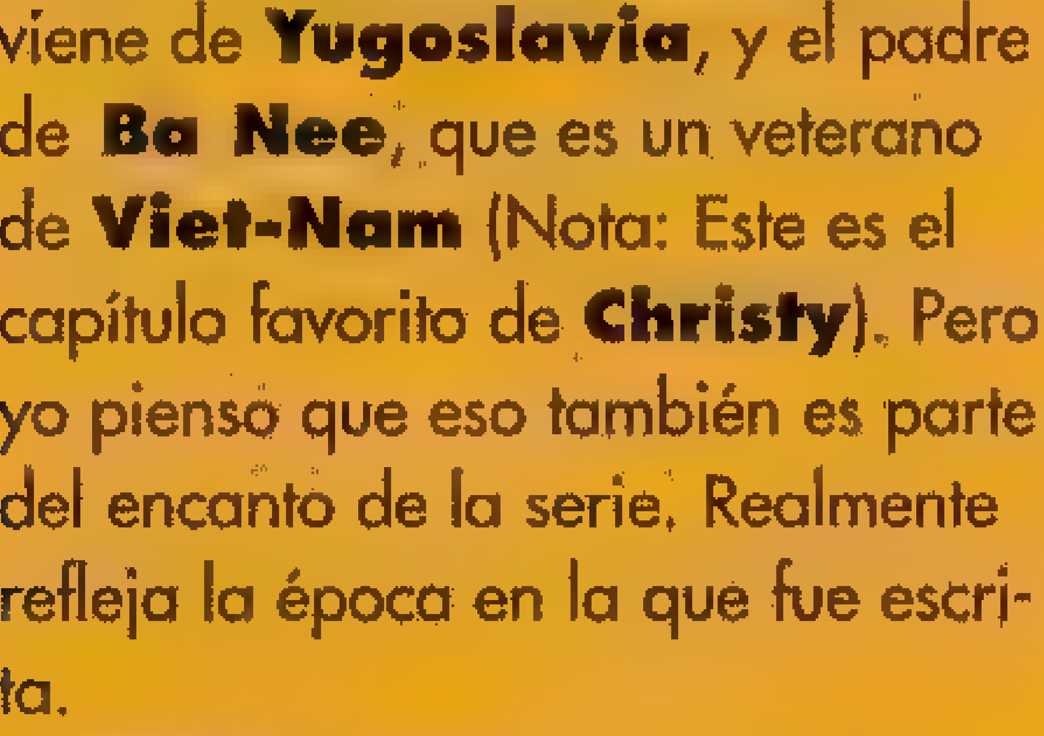
CM: Todavía pienso que **Jem** es uno de los mejores projectos en los que tuve el placer de trabajar.

Invertí mi alma y mi corazón en él y en la creación de los personajes. Teníamos un excelente diseño de arte y dirección artística. La música era maravillosa. Era una serie con un nivel creativo altísimo. Recordándola, todavía me fascina lo que logramos.

Naturalmente, se va a ver y sentir anticuada. Después de todo, eran los '80 y acá estamos en la Década Zero. El mundo cambia tanto y tan rápido que varios aspectos de los personajes están fuera de tiempo -como la historia de **Danse**, que viene de **Yugoslavia**, y el padre de **Ba Nee**, que es un veterano de **Viet-Nam** (Nota: Este es el capítulo favorito de **Christy**). Pero yo pienso que eso también es parte del encanto de la serie. Realmente refleja la época en la que fue escrita.

Nuke: ¿Cuál era tu aspecto favorito del programa y el que te hace sentir más orgullosa?

CM: Lo que más me gustaba eran las complejas relaciones entre los personajes.



Nos fue posible hacer un programa con muchas líneas complejas y personajes que tenían profundidad

Me enorgullecen las historias que pudimos hacer tratando varios temás importantes, como el capítulo doble sobre los chicos que se escapan. El número de la línea de ayuda que aparecía al final de esos capítulos generó miles de llamadas de chicos que la necesitaban. Estoy especialmente orgullosa de eso.

Nuke: La industria de la animación americana tiene el frustrante hábito de nunca dar un final a las series. Si pudieras haber cerrado la historia de **Jem**, ¿qué hubieras hecho? Especialmente, ¿qué hubiera pasado con el triángulo **Jerrica-Jem-Rio**?

CM: Tengo un número de ideas, pero es difícil decir para qué lado hubiera ido. Lo que hubiera hecho entonces puede ser muy distinto de lo que haría ahora. Siento que el episodio final que escribí para cerrar la serie hizo un buen trabajo, pero por supuesto, no resolvió el triángulo amoroso. Dejame decírtelo así: si fuera a escribir una historia que resuelva eso ahora, inflingiría mucho dolor emocional en los personajes y después les daría un final feliz.

Nuke: A lo largo de tu carrera posterior a **Jem**, trabajaste en animación 2D y 3D. ¿Cuál preferís? Con tecnología tan impresionante como la peli de **Final Fanta-sy**, ¿pensás que la industria lentamente se va a mover sólo al 3D? ¿Te gusta el animé?

CM: Me encanta lo que se puede hacer con animación 3D. Siempre me gustará el 2D por sus méritos estilísticos; pero puramente por las posibilidades de narración y pura acción, me gustaría hacer más cosas con animación 3D. Me imagino que va a haber lugar para las dos. Algunos estilos realmente funcionan mejor en 2D, pero acción y aventura son generos que reciben más empuje del 3D.

Vi relativamente poco animé, o sea que no puedo hablar como una experta. **Mononoke Hime** fue una impactante y mágica obra en todas las formas posibles. El animé tiene un estilo narrativo que me gusta porque se anima a tocar temás duros y cuestiones morales difíciles. En algunos casos, me molestan ciertos trucos que usan en la animación, cuando realmente hay muy poco movimiento de los personajes y los fondos son líneas brillantes. Detesto la baja calidad de animación de **Pokémon**.

Como yo lo veo, hay un enorme rango de calidad en el animé tanto como en cualquier otra forma de arte.

Nuke: Desde tu trabajo en la serie '**Conquest**' a principios de los '90, al impresionante juego de **Play 2** en el que estás trabajando ahora, ¿sentís que las nuevas tecnologías y la extensión de los juegos te ayudan a escribir una mejor historia? Por otro lado, ¿te parece que la industria de los juegos está muy estancada en repetitivos RPGs? ¿Qué preferís: aventuras a la antigüa o los nuevos juegos de rol tipo **Final Fantasy**?

CM: Ninguno. Me gustaría que

lleven a la tecnología a crear nuevas y más inventivas formas de contar una historia. Me gustó mucho escribir las aventuras por el desafío de crear cuanta historia pudiese dentro de una estructura no lineal. Me encantó trabajar en el juego de **PS2** porque pude diseñar una línea argumental fuerte, que era más lineal. Las dos tuvieron elementos que me gustaron. Pero no siento que la industria se haya aventurado lo suficiente. Me encantaría explorar una forma de entretenimiento interactivo que tuviera más que ver con las interacciones entre personajes que con resolver puzzles o pelear con algo.

Nuke: Trabajaste en virtualmente todos los campos que tienen que ver con animación, pero muy poco con actores reales. ¿Qué es lo que te lleva a este arte? ¿Cómo ves hoy la industria americana de la animación? ¿Sentís que te lleva en interesantes nuevas direcciones? ¿O está estancada en la venta de juguetitos?

CM: Probablemente he hecho más live-action de lo que creés.

Honestamente, empecé a escribir animación por accidente y me encantó. Me gusta el tipo de programas de acción y aventura, fantasía y ciencia ficción que tienden a hacerse como animación. Crecí leyendo mitología, fantasía y ciencia ficción, así que naturalmente me muevo hacia cualquier tipo de serie relacionada con estos géneros. En mi visión personal, la animación como área de entretenimiento, en este momento, está sufriendo. Ya no está financiada por las compañías de juguetes como antes, dejando un agujero económico que los estudios deben llenar de alguna manera. Alguna animación se hace in-house por los estudios grandes, que principalmente quieren explotar los títulos más reconocidos de sus películas. Por eso es que se ven series basadas en **Hombres de Negro** y **Jackie Chan** en vez de algo nuevo y original. Otras compañías buscan marcas establecidas para adquirir, o son forzadas a encontrar dinero de coproducción en otros países. Es un mercado muy ajustado y es casi imposible vender algo original.

Nuke: Finalmente, ¿cuáles son tus proyectos futuros?

CM: Estoy tratando de vender una serie con gente o animada que inventé.

Mientras tanto, escribo animación, o escribo jueguitos, o lo que venga. Si quieren ver lo que estoy haciendo ahora, vayan a mi sitio: **www.sierratel.com/moonfire**. ¡Hasta la vista!

Nuke: ¡Muchas gracias por responder nuestra entrevista!



LINK LINK

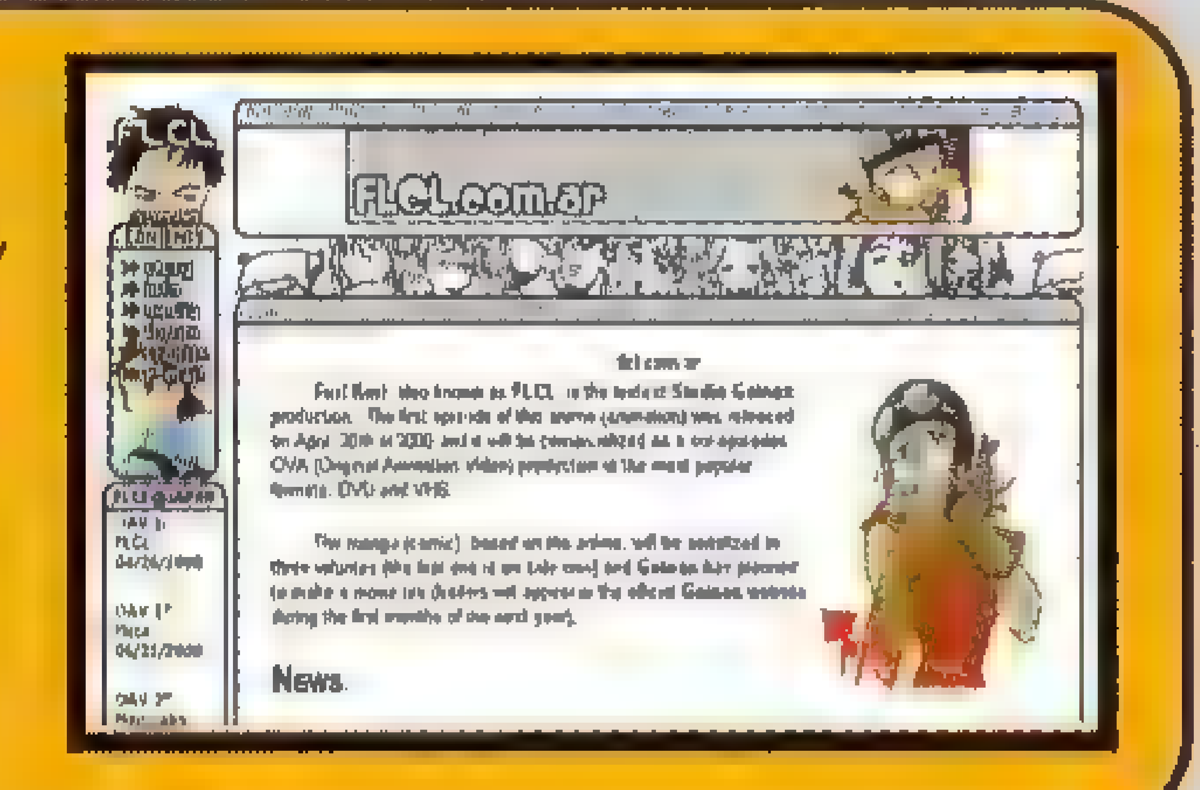
¡Inauguramos una nueva sección, a pedido de nuestros lectores!

De la encuesta realizada en el número anterior, una de las propuestas más recurrentes fue que incluyéramos en la revista una sección para ofrecer direcciones de Internet relacionadas con nuestros temas favoritos. Lo hemos pensado un poco y lo más copado nos pareció comentar sites que fueran desarrollados por gente de nuestro país, al igual que clubs de fans, eventos, proyecciones (siempre y cuando sean sin fines de lucro).

El orden en que aparecen las páginas aquí mencionadas no obedece a ningún tipo de selección en particular. ¡Dicho esto, los invitamos a disfrutar de esta nueva propuesta!

http://www.flcl.com.ar

Un flamante site dedicado exclusivamente a la nueva serie de **Gainax**, **Furi-Kuri**. Está hecho por **Alejandro Di Nucci**, de 17 años, y realmente es muy bueno. Aunque por ahora sólo está disponible la versión en inglés, confiamos que muy pronto suba los textos en castellano. ¡Encontrarán muy buena información y hasta un foro de discusión sobre esta serie! El diseño es de primera, al igual que la velocidad de carga.



http://www.saint-seiya.com.ar/

Una página dedicada a todo lo relacionado con **Saint Seiya** pero muy especialmente con las bandas de sonido. Encontrarán que su autor, **Emiliano Guenzani**, en colaboración con un amigo de El Salvador, **Milton Avalos**, se han tomado la molestia de armar una completísima guía con todas las bandas de sonido de la serie y las películas y con una gran cantidad de MP3, imágenes y data. ¡Además, prometen incluir videos!



http://www.anime2040.com.ar

Pablo Rossi, de Bariloche, y un grupo de amigos entre los que están **Mario Raul Delfino** (**Final Fantasy**), **Javier Paissan** (**Macross Al Sur**) y **Esteban de Hechevarría** (**Magic Knight Rayearth**) han desarrollado esta copada página que ofrece de todo un poco: videos para bajar (**Sailor Moon**, **Saint Seiya**), tapices, MP3, guías de episodios, imágenes y hasta mangas escaneados.



http://www.anime.com.ar

El principal atractivo de este site es la sección de proyecciones donde se ponen a disposición distintos capítulos de series subtituladas en inglés, pero ojo que están on line durante un tiempo y luego son reemplazados.

Al momento del cierre de este ejemplar empezaban con **Nadesico** y se iban despidiendo de **Video Girl Ai**. Vale la pena entrar y husmear un poco, la armaron **Pablo Selener**, **Ariel Manzur** y **Juan Sebastián Linietsky**.





¡Resultados del Concurso Nuke!

El libro de ilustraciones **Der Mond** de Yushiyuki Sadamoto ya tiene dueña, su nombre: **María Francisca Villca** de San Miguel, Capital (DNI 28.206.384). ¡Felicitaciones! Nos pondremos en contacto con vos para que pases a retirar el libro por la redacción cuanto antes.

Y para todos los que nos están insultando porque se quedaron con las ganas de tener uno de estos ejemplares, hemos decidido sortear un nuevo '**Der Mond**' pero esta vez bajo las siguientes reglas:

¡YO QUIERO OTRO, YO QUIERO OTRO!

Lo que tienen que hacer para ganarlo es lo siguiente: ¡grabar en una cassette o en un MP3 su voz cantando el tema de opening favorito! Pueden grabarlo como prefieran, tocando en vivo, cantando arriba del midi karaoke que viene en el Data Disc, etc. y, una vez que lo tengan hecho, lo mandan a la dirección (los MP3 en un diskette, no los manden por mail porque serán descalificados) a nuestra redacción: **"CONCURSO NUKE", PARAGUAY 2452, 4°B, Capital Federal (1121)**.

La mejor interpretación de todas se llevará un ejemplar japonés de este libro y será incluida en el próximo programa de **Nuke TV**, que saldrá en el número 6.
La fecha límite para concursar es el 30 de Octubre del corriente año. ¡Buena Suerte!



Organizaciones y Fans Club



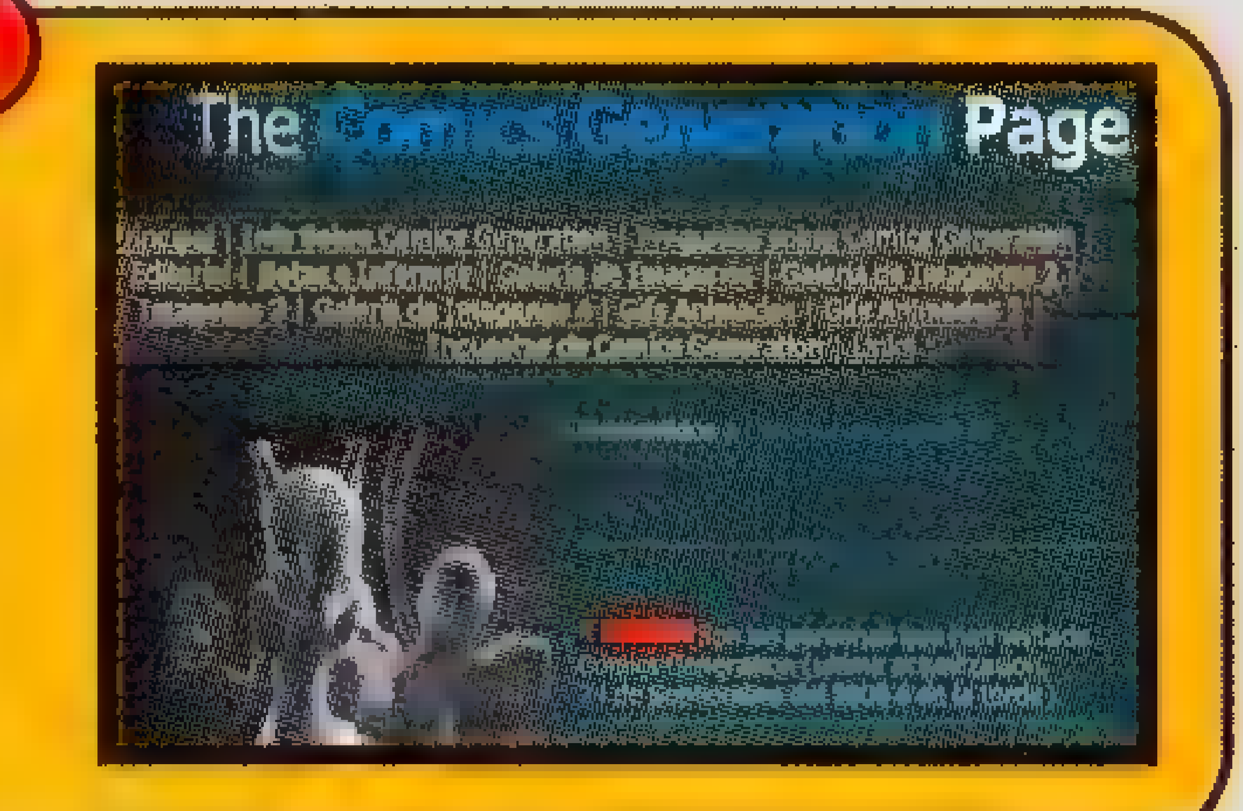
Desde hace un tiempo existe en la ciudad de **Rosario** un fan club que está haciendo muchísimo por la difusión del animé, especialmente en el interior del país, liderado por **Lionel A. Limonchi**.

Ellos son la filial argentina de la **Asociación de Defensa del Anime y el Manga** con sede central en **España**. Editan un boletín de novedades, preparan proyecciones y sus miembros gozan de importantes descuentos en los negocios del ramo. Quienes quieran unirse a sus filas no tienen más que escribir o visitar su página web (si se comunican por carta, por favor incluyan una estampilla de 0,75 centavos dentro del sobre para cubrir los gastos administrativos, y así se les va a hacer llegar la ficha de inscripción).

e-mail: **magnus@infovia.com.ar**
web: **http://adam-argentina.8k.com**
Cartas a: **Marull 588 (2000) Rosario, Santa Fe.**



hhttp://www.comicsgeneration.freeservers.com/



Este site ha sido concebido por **Guillermo Cimadevilla** y ofrece diferentes tipos de secciones, desde notas sobre cómics americanos, artículos sobre Pokémon, galería de imágenes, GIFs animados y un largo etcétera.

¡La misma está a punto de evolucionar hacia una nueva etapa, por lo que recomendamos que la visiten asiduamente!



¡El ingenioso correo del Señor Cerebro!



Se termina otro número y nos despedimos con el correo, esta vez un poco más corto que de costumbre, pero con una particularidad: hemos contestado en el Data Disc muchos de los e-mails recibidos, ¡así que aquellos que nos hayan mandado correo electrónico busquen en el CD! Recuerden que nuestro e-mail es Nukemag@ciudad.com.ar Por carta escriban a Paragüay 2452, 4°B, (1121) Capital Federal.

Diego Komodowski

¡Hola, gente de **Nuke**! La verdad pude hojear la número uno donde me mató el resumen de **Futurama**, ya que soy un tremendo fan que sufre por que últimamente se perdió varios capítulos del mismo (maldición, ya los veré) y después en la número 2, que también me prestaron para una hojeada. Me llamó la atención el informe sobre **Slayers**.

Por cierto la serie me parece muy copada. En fin, lo bueno es que me compré el número 3 ayer y no puedo parar de leerlo. Es una maza, por eso me tomo el tiempo ahora de escribirles, que espero sepan apreciar y, si es posible, publicar también, aunque me conformo conque lo lean y aprecien la opinión de un total fanático en progreso de **Nuke**, ya que al igual que en sus otras ediciones me encanta la manera súper argentina que tienen de trabajar cuando hacen sus notas. **Nuke** es una maza, porque no excede la cantidad de información que debe llevar una revista del estilo (las publicaciones españolas suelen contar hasta el nombre de la tía del productor de un animé que se editó en Japón en 1972 y que lo vieron 3 personas, cosa que es súper embolante), por eso me re copó **Nuke** y encima me agrada que no se dediquen a una sola cosa en sí, ya que se ocupan de todo y mejorando día a día. La nota de **He-Man** acaba de hacerme piantar un lagrimón ya que como se resumía al final de la nota es algo de la infancia de muchos y me re sacudió el cerebro. Con mi mejor amigo **Pablo** nos la pasábamos jugando con los muñecos de la serie y aclaro que un personaje muy copado era un tal **Fisto**, ¿se acuerdan? (la verdad, no sé si apareció en más de un capítulo o si sólo es mi imaginación; por favor, confirmen este punto) **Fisto** tenía un puño de metal que era más grande que una casa y cómicamente el brazo que tenía el puño era mucho menos musculoso que el otro (que ahora después de la nota sé que es porque utilizaban una misma matríz que, en el caso de **Fisto**, solo le pusieron la cabeza nueva y el brazo portador del puño de metal).

Bueno, como verán, me encantó dicha nota. Y ahora vienen dos apartados que merecen lo destacado del mail, uno bueno y el otro malo. Como debería ser siempre, lo malo primero y lo bueno después. Lo malo aunque no grave para los que no sean fanáticos de **Evangelion** es lo siguiente: ¡muchachos, cómo puede ser que las imágenes del **CD** incluyan imágenes del book de **Sadamoto** y no haya ninguna de **Misato**! (Esto es a pedido del fanático más grande que **Misato** pueda haber tenido en este mundo y que justamente no soy yo sino mi amigo **Santiago**) a lo cual le doy la razón pese a que fui complacido con la hermosa imagen de **Asuka**, que es la que me gusta a mí, especialmente por su carácter. Aclaro que me quito la responsabilidad de los hechos què se sucederán, dejando aviso de que mi amigo se dirije a la editorial con todo tipo de arsenal para matar al responsable de que no hayan magenes de **Misato**. ¡Ja!

Y ahora el glorioso punto bueno y más que bueno, que es la tremenda y absurda y fantástica idea de **Nuke TV**, ¡lo cual me parecio espectacular! Es muy bueno, es divertido, hacen todas las bolu... que hacemos todos los fanáticos del manga y animé y otras cosillas cada vez que nos juntamos en la casa de uno o del otro o en un plaza, etc. Lo cual me pareció excelente. Me re divertí (por no decir me ca... de la risa).

Lo del **Justiciero** con el **Ninja Inmortal** fue tremendo y ni hablar de lo de **Mazinger**, aunque tengo que conseguir los malditos anteojitos 3D. Una pregunta al respecto de **Nuke TV**, el video del **Ninja Inmortal**, **El Justiciero**, puede ser que lo haya visto en algun momento de mi infancia (tengo 21 años) y en color? Tengo un vago recuerdo del mismo, ¿es esto posible? Finalmente, el delirio que abarca **Nuke TV** es tan bueno que estoy seguro que pila de gente se sentirá identificada con el mismo, ya que una vez más aclaro que se parece mucho a los delirios que hacemos cuando nos juntamos con amigos afines al tema.

PD: Espero que pronto saquen algo de **Macross 7**.

PD2: ¡Aguante **Huming Bird**!

PD3: Desearía poner mi voto para el ranking 5 de los temas de openings a **Macross 7** '**Seventh Moon**' de **Fire Bomber**.

Bye bye, ¡son una gloria! (las frases 'es una Gloria' y 'Gloria de las Glorias' son CopyRight de mi amigazo **Santiago** alias **Jubei**).




SABADO 4 DE NOVIEMBRE
16 Hs
ANIME NON STOP 5
CAPTAIN TSUBASA OVA 3
SHOJO KAKUMEI UTENA 4
INEDITO EN ARGENTINA!!
DRAGON BALL Z
GOKU GAIDEN
RUROUNI KENSHIN OVA 1
CINE I.F.T.
BOULOGNE SUR MER 549
ENTRADAS ANTICIPADAS E INFORMES EN
D'COMIC
OLAZABAL 2358 LOC 3
(15)41818496 JAPORAMAN@HOTMAIL.COM

ACC, el CAPO del TUCO:

Señores de la revista **Nuke**, escribo estas líneas para expresar mi alegría al leer la nota de la sección **No Pain(t)** del número 3 de la revista. Es un artículo muy interesante realizando comparaciones con el estado de la aeronáutica actual. El artículo es muy preciso y meticuloso, aunque en él se encuentran algunos errores (como los sistemas stealth activos, si es activo muchachos, realiza emisiones, que pueden ser detectadas, entre otros), díganle al pibe que deje los alucinógenos y el alcohol (o de escuchar a **Min Mey**), y que investigue mejor.

Salgamos de las formalidades: el artícu lo estuvo bueno, por favor no le rompan los dientes a **Pablo Castro**, quizás él está más metido en el tema de los diseños de la serie (**Macross Plus**) que en la aviación real; además yo admito que todavía no vi esta parte de la saga **Macross** (sí vi la serie en su forma de **Robotech** y la película **Macross DYRL?**).

Con respecto a otro detalle, la aeronave **S-37 'Berkut'** (**Golden Eagle**) es un desarrollo que no se mantuvo en secreto (sí militar, no para la publicidad de **Sukhoi**), fue presentado en el 96 y realizó su primer vuelo en el 97.

Saludos a todos, y para **Pablo Castro**, cuidado que con las **Valkyrias** y los **Sukhoi** no se jode.

Nunca se sabe, a lo mejor vas caminando tranquilamente por la calle y un **F-14** te ensarta con un misilazo (perdón, perdón un **Valkyrie**).

Estimado CAPO (me hubiese gustado saber tu nombre, no me gusta contestar anónimos), gracias por tus comentarios sobre la revista y la nota sobre los mechas de **Macross Plus**.

Te aclaro que estoy más que metido en el tema aviación 'real', casi te diría que mi interés por **Macross** se debió inicialmente a mi pasión por los aviones y las máquinas en general. Tenés toda la razón cuando decís que me equivoqué en el año de la presentación del **Berkut**, lo que me pasó fue que mientras escribía sobre el **Sukhoi S.37** pensaba en el **Mig 1.42 MFI** (perdonen los lectores no interesados tantas siglas), que sí tuvo su presentación en enero de 1999 (a propósito, está por salir, si no salió ya, una maqueta del **S.37** en 1/144 de **Revell**).

Con respecto a tus comentarios sobre los sistemas stealth activos, te recomiendo que antes de criticar 'investigues mejor' y consultes entre otras fuentes, por ejemplo, publicaciones tan prestigiosas como **Air Forces Monthly** o **Flight Journal**, o el excelente sitio de la **Air University** de la Base Aérea Maxwell, Alabama, USA (**www.au.af.mil/**) donde podrás encontrar un trabajo serio y oficial sobre las posibilidades futuras de esta tecnología. Los sospechados de utilizar stealth activo hoy en día son el bombardero **B-2**, el **Eurofighter** y el **Mig 1.42**. Es cierto que si se emite radiación electromagnética en forma indiscriminada, ésta puede ser detectada, con lo cual se perdería la ventaja stealth, pero es razonable suponer que si la emisión es controlada y dirijida sería posible eliminar (por fenómeno de interferencia destructiva) o al menos modificar, la señal que reciba el radar enemigo.

Existe (?) otra forma de stealth activo antiradar, consistente en generar una 'nube' de plasma alrededor del avión, de forma que ésta absorba las microondas del radar enemigo. Sobre este particular te recomiendo la página (no oficial, pero interesante) de **Venik**: **http://venik.way.to/index.htm**.

También se considera stealth activo a los camuflajes electroópticos que harían invisibles (o casi) al ojo humano al avión que lo llevara (fue probado, hasta donde sé, en vehículos sin piloto).

Si te interesa el tema del empuje vectorial te recomiendo los siguientes trabajos: **J.T. Bosworth** y **P.C. Stoliker**, junio de 1996, **NASA Technical paper 3624** y **K.W. Iliff y K-S C. Wang**, diciembre de 1996, **NASA Technical paper 3664**.

La relación entre el **F-14** (que hasta donde recuerdo no lleva misiles aire tierra) y el **VF-1 Valkyria** de **Macross/Robotech** ya fue discutida en el N° 17 de la revista **RAN** (¡el viejo y querido **Robot**!) de mayo de 1999. Te recomiendo fervorosamente que veas **Macross Plus**, aunque sea la película (después escribinos diciendo que no es posible que un avión se convierta en robot a **Mach 3** o que alcance una orbita baja en 40 segundos...).

Gracias nuevamente por tus comentarios y aportes y a los lectores no interesados en esta discusión les pido mil disculpas, pero creí necesario aclarar algunos puntos.

Pablo A.Castro. 






Dibujos enviados por **Pablo Ariel Parallada** de Avellaneda y **Marcio Benjamín Herrera de la Silva** de Tucumán.

¡Esto es una falta de respeto! ¡Primero me meten en una pecera, me la paso tragando formol cada vez que bostezo y me tienen a treinta grados bajo cero! El chaboncito ése **Akira** estaba aprisionado en una isla tropical al lado mío! ¡Y lo peor de todo es que ni siquiera me dan lugar para que conteste el correo!

Los que dirigen esta revista me han prometido que en el próximo número la prioridad la tendrá esta sección, ¡así que háganme quedar bien y manden muchas cartas a la editorial! ¡Con dibujos en colores!

Ah, también me mandan decir que no se pierdan el próximo programa de **Nuke TV**, que se viene con todo: parece que el **Ninja Inmortal** se encuentra con un archienemigo... un tal... **Spice**... **Old Spice**...

¡Bueno, será hasta la próxima! 


Apocalipsis
comics
Rol
Magic
Anime
Manga
Videos
Pokemon
Muñecos
Warhamer
Comics ingles / Español
Av. Rivadavia 6817
Galería
Flores center
Local 23
Tel.: 4612-2605
Av. Cabildo 2370
Galería
Río de Janeiro
Local 57
Tel.: 4781-0991
E-mail: apocalipsis_comics@hotmail.com

Cada día, más gente entra a

WWW.CAMELOT-COMICS.COM.AR

ENTRAR

10.000 VISITAS DIARIAS

NUEVO DISEÑO

MAYOR VELOCIDAD






Camelot COMICS STORE

FANTASTICO

CATALOGO SERVICIOS NOVEDADES COMUNIDAD AYUDA

FOROS E-MAIL

Av. Corrientes 1388, Cap. Fed. Tel. 4374-6152 Venta telefónica 4373-2902 "envios al interior" Abierto todos los días. ventas@camelot-comics.com.ar

www.strong-adv.com